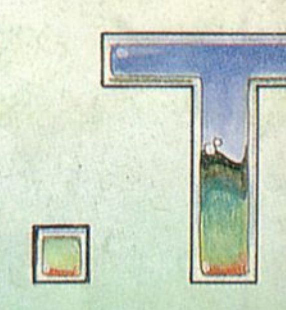


JEUX INFORMATIQUES ET COMMUNICATION

CONCOURS PERMANENT

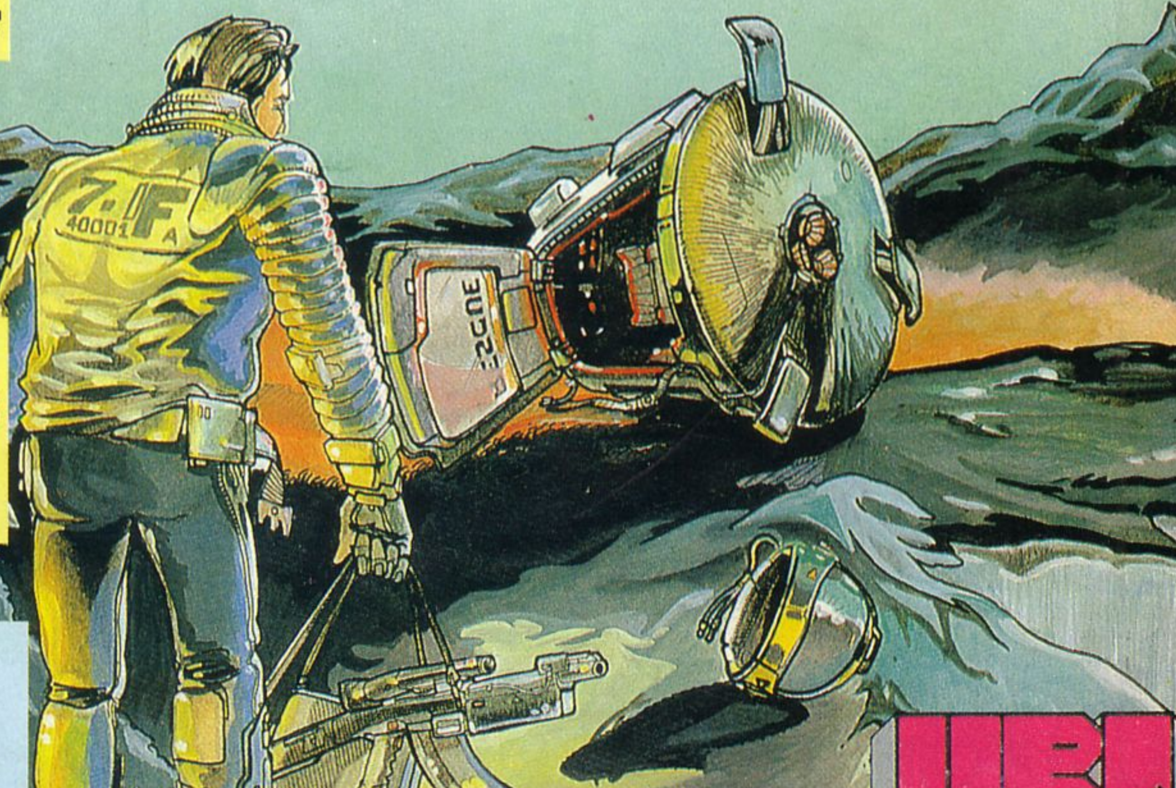


DOSSIER SIMULATEURS : envolez vous !

LORICIELS : l'aventure du petit chat

C.E.S. LAS-VEGAS : les loisirs de l'an 2000





Mensuel - N°5 - février 1988

"tant qu'il y aura des héros..."

MACH 3

POUR IBM PC et COMPATIBLES - ATARI ST - AMSTRAD CPC



81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Télex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18



Arcades est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET

Directeur de publication
Sylvio FAUREZ

Rédacteur en chef
Denis BONOMO

Rédactrice
Laurence LE GENTIL

Maquette
Patrick LOPEZ

Rewriting
Isabelle HALBERT

Abonnements – Secrétariat
Catherine FAUREZ – Tél. 99.52.98.11

Relations extérieures, Promotion
Sylvio FAUREZ

Administration, Diffusion
Editions SORACOM
La Haie de Pan – 35170 BRUZ
RCS B319 816 302
Tél. 99.52.98.11 +
Télex 741.042 F
Serveur 3615 MHZ

Vente au réseau exclusivement
BEP - La Haie de Pan
35170 BRUZ
Terminal E83
Chef des ventes
Christian CHOUARD

Directeur de fabrication
Edmond COUDERT

Publicité
IZARD CREATION – 15, rue Ste Melaine
35000 RENNES – tél. 99.38.95.33

EDITO



Las Vegas a ouvert les portes de son Consumer Electronic Show sur le premier grand événement de l'année concernant les loisirs modernes. La micro-informatique individuelle et ludique y figurait en bonne place mais, curieusement, on assistait à un tournant que bon nombre de professionnels n'ont pas manqué de remarquer : les consoles étaient beaucoup plus représentées que les micros... SEGA et NINTENDO avaient dressé leurs vastes stands pour proposer au public de nombreuses nouveautés. Certaines ne tarderont pas à arriver en Europe. Quant au logiciel traditionnel, il faut remarquer une recherche certaine de la qualité (à l'inverse des Anglais qui privigient la quantité). Ainsi Electronic Arts et Cinemaware, pour ne citer qu'eux, présentaient des réalisations qu'il nous tarde de tester dans Arcades. Tout cela ne peut que profiter aux utilisateurs que nous sommes.

La Rédaction

Photocomposition SORACOM - Photogravure BRETAGNE PHOTOGRAVURE 35170 BRUZ - Impression La Haye Mureaux 78
Distribution NMPP - Dépôt légal à parution - Commission Paritaire en cours

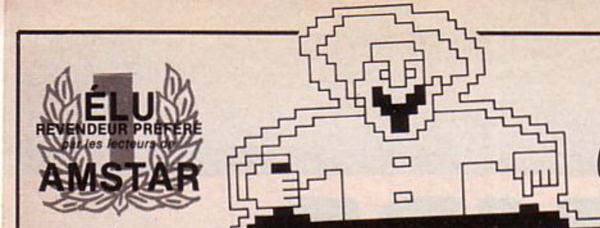

Il est arrivé! Le retour d'Elvin Atombender!
IMPOSSIBLE MISSION II™
ACTION ESPIONNAGE SANS PAREIL
Aprés deux ans d'attente, elle est enfin arrivée—la suite qui l'emporte sur toutes les suites! Impossible Mission II garde tout l'amusement et la stratégie de l'original alors que vous vous lancez de nouveau dans le challenge de trouver une route sûre jusqu'à Elvin et l'affrontement final où il trouvera la fin! Cherchez chaque pièce, trouvez les numéros de code, les objets et les clés pour vous aidor à remplir votre mission. Vous devez éviter ou détruire les gardes et les robots qui patrouillent les cinq tours sinon vous risquez d'être détruit vous-même. Si vous róussissez à vous débarrasser d'Elvin, votre mission est à moitié remplie! Maintenant votre Mission devient réellement Impossible alors que vous vous efforcez de vous échapper des tours, d'éviter les gardes, les robots, les mines, les trappes et les ascenceurs sans être détecté!
...De l'ascenseur, vous entrez dans la premièro pièce...
...Mais où aller ensuite?...
...Qui où que se cache-t-il derrière ces voitures?...
...Pouvez-vous accéder à la tour suivante?...
.Le numéro d'indentification personnel final pourrait-il être ici?...
...Vous rencontrez encore des obstacles?...
...Pourquoi le robot garde-t-il cette table?...
...Un message sur le magnétophone?...
...Vite! Echappez à Elvin!!...
4125
Commodore 64/128: disque et Cassette
Amstrad: disque et Cassette
Spectrum 48/128K: Cassette
Atari ST: disque SORTIRA BIENTOT!
IBM PC et compatibles: disque SORTIRA BIENTOT!
Impossible Mission II est une Marque Déposée de EPYX Inc. EPYX est une Marque Déposée No 1195270. Copyright 1988 EPYX Inc. Tous droits réservés. Fabriqué et distribué sous licencé D'Epyx Inc. Par U.S. Gold (France) S.A.R.L., Zac de Mousquettes; 06740 Chateauneuf-de-Grasse.
U.S. GOLD
EPYX®



SOMMAIRE

La couverture de ce numéro d'ARCADES est une publicité UBI/SOFT

Nous attirons l'attention de nos annonceurs sur le fait qu'une couverture doit être réservée 3 mois à l'avance auprès de la régie publicitaire.
Nous nous réservons le droit de conserver l'utilisation de notre couverture en cas d'opérations ponctuelles (jeux, concours).



SUPER ! 5e Anniversaire MICROMANIA
Frais de port GRATUITS en février
ou 1 LOGICIEL spécial anniversaire GRATUIT
(Pour toute commande ayant au moins 1 Logiciel au prix normal)

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

COMMODORE 64 INCROYABLE !

ALBUM HEWSON	**95/145F**
+EXOLON+RANARAMA	
+ZYNAPS+URIDIUM PLUS	
IMAGINE ARCADE HITS	**95F**
+ARKANOID+GAME OVER	
+LEGD OF KAGE+MAG MAX	
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2	
ALBUM EPYX N°2	**115/175F**
+WINTER GAMES+SUPER CYCLE	
+WORLD GAMES+IMPOSS MISION	
LES TRESORS DE US GOLD	
+ACE OF ACES	**115/195F**
+GAUNTLET+LEADERBOARD	
+INFILTRATOR+METROCROSS	
BEST OF ELITE N°2	**95/145F**
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS	
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2	
ELITE 6 PACK N°2	**95/145F**
+ACE+LIGHTFORCE	
+INTL KARATE+BATTY+SHOCKWAY	
GAME SET MATCH	**129/179F**
+TENNIS+HYPERSPORT+PING PONG	
+FOOT+KONAMI GOLF+BASEBALL	
+BOXING+POOL+SUPERDECATHLON	
ALBUM EPYX	**99/145F**
+ SUMMER GAME + BREAK DANCE	
+ PITSTOP 2+ IMPOSSIBLE MISSION	
ELITE TRIPLE PACK	**99F/145F**
+ GREAT GURAYON+ AIRWOLF 2	
+ SPACE IN C	
HIT PACK 2	**99/145F**
+ 1942+ SOOBY DOO+ ANTIRIAD	
+ COMMANDO 86+ JET SET WILLY	
+ FIGHTING WARRIOR	
HIT PACK	**69/119F**
+ COMMANDO+ BOMBJACK	
+ AIR WOLF+ FRANCK BRUNO BOX	
KONAMIS GREATEST HIT	**95/145F**
+ GREEN BERET+ PING PONG	
+ HYPERSPORTS+ YE AR KUNG FU	
THEY SOLD A MILLION 3	**95/145F**
+ KUNG FU MASTER+ GHOSTBUSTER	
+ RAMBO+ FIGHTER PILOT	

NOUVEAUTES

ADVAN TACT FIGHTER	89/139F
AIRBORNE RANGER	145/195F
ALTERNAT WORLD GAMES	95/145F
BAD CAT	95/145F
BANKOK KNIGHTS	95/145F
BLOOD VALLEY	95/145F
BOB WINNER	135F
CHARLIE CHAPLIN	95/145F
DEFENDER OF THE CROWN	135/145F
FLYING SHARK	89/129F
GUNSMOKE	95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
INFILTRATOR 2	95/145F
INTERNATIONAL KARATE 2	95/145F
IRON HORSE	99/149F
JACKAL	99/149F
LAZER TAG	95/145F
NEBULUS	95/145F
PHANTYS	95/145F
PLATOON	89/145F
PROJECT STEALTH FIGHTER	145/195F
RASTAN	95/145F
ROLLING THUNDER	95/145F
SHACKLED	95/145F
SIDE ARMS	95/145F
SKATE OR DIE	99/159F
STREETSPORT BASKET	95/145F
STREET SPORT BASEBALL	95/145F
TEST DRIVE	99/149F

NOUVEAUTES (suite)

TOUR DE FORCE	95/145F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	185/245F
VICTORY ROAD	95/145F
WIZARD WARZ	95/145F
WORLD LEADERB TOURNA	95/145F

HIT PARADE

720 DEGRES	95/145F
ACE OF ACES NF	95/145F
ARKANOID	89/135F
ARMY MOVES NF	89/145F
BARBARIAN NF	95/135F
BASIL THE DETECTIVE	95/145F
BASKET MASTER	89/145F
BOBSLEIGH	95/145F
BRAVESTAR	95/145F
BUGGY BOY	95/145F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
CAPTAIN AMERICA	95/145F
COMBAT SCHOOL	89/145F
DEATH WISH 3 NF	95/145F
ENDURO RACER NE	95/145F
FREDDY HARDEST NF	95/145F
GALACTIC GAME	95/145F
GAUNTLET 2	95/145F
GAME OVER NF	95/145F
GAUNTLET NF	95/145F
GREEN BERET NF	89/129F
GRYZOR	95/145F
GUNSHIP NF	145/195F
INDIANA JONES	95/145F
JACK THE NIPPER 2 NF	95/145F
LA GUERRE DES ETOILES	99/149F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	95/145F
MAD BALLS	95/145F
MASK 1 NF	95/145F
MASK2	95/145F
MATCH DAY 2	95/145F
OUT RUN	95/145F
PIRATES	145/195F
PHANTOM CLUB	95/145F
PROHIBITION	175F
PSYCHOSOLDIER	95/145F
RENEGADE NF	95/145F
ROAD RUNNER NF	95/145F
RYGAR	95/145F
SALOMON'S KEY	95/145F
SCRABBLE NF	185F
SHOOT THEM UP CONST KIT	145/145F
STIFFLIP AND CO NF	95/145F
SUPERCYCLE	95/145F
SUPERSPRINT	95/145F
THE LAST NINJA NF	95/145F
THUNDERCATS	95/145F
TOP GUN NF	89/129F
TRANTOR	95/145F
TUER N'EST PAS JOUER	95/145F
WORLD CL LEADERBOARD	95/145F

SPECIAL ANNIVERSAIRE

35 F/45 F

ANTIRIAD	SLAP FIGHT
ARMY MOVES	STIFF LIP AND CO
AU REVOIR MONTY	SUMMER GAMES 2
DONKEY KONG	SUPERCYCLE
GAME OVER	TAI PAN
GREEN BERET	TANKS
HEAD OVER HEALS	TOP GUN
IMPOSSIBLE MISSION	WINTER GAMES
KNIGHT RIDER	WIZZBALL
MARIO BROTHERS	WORLD GAMES
MOVIE MONSTER	WRESTLING
MUTANTS	YE AR KUNG FU
PITSTOP 2	

ATARI ST

ALBUM GREMLIN	**195F**
+TRAILBLAZER+3D GALAX	
+KARATE CHAMP+RANARAMA	
ALBUM EPYX	**245F**
+ WINTER GAMES+SUPER CYCLE	
+WORLD GAMES+WRESTLING	
MALETTE JEUX FIL	**245F**
+ SUPER TENNIS+ MAJOR MOTION	
+ SPACE SHUTTLE2	
LES EXCLUSIFS N°1	**250F**
+ LEADERBOARD+ TAI PAN	
+ XEVIOUS + TOP GUN	

NOUVEAUTES

3D GALAX	155F
ALTERNA WORLD GAME	175F
ALTAIR NF	275F
ANNALES DE ROME	275F
ARKANOID NF	125F
ARCTIC FOX	195F
ARMY MOVES	175F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
AUTO DUEL	225F
BACKLASH	225F
BAD CAT	225F
BALANCE OF POWER	225F
BARBARIAN	195F
BARBARIAN (PALACE)	145F
BARDES TALE	225F
BILL PALMER	225F
BIVOUAC	180F
BLOOD VALLEY	175F
BLUEBERRY	215F
BLUE WAR	225F
BOB MORANE:ESPACE	225F
BOB MOR:LES CHEVALIERS	225F
BOB MORANE:LA JUNGLE	225F
BOB WINNER NF	185F
BUBBLE BOBBLE	175F
BUBBLE GHOST	175F
BRAVE STAR	175F
CAPTAIN AMERICA	175F
CARRIER COMMAND	225F
CHARLIE CHAPLIN	195F
CHESS MASTER 2000	225F
CLEVER AND SMART	275F
COLONIAL CONQUEST	275F
CRAFTON ET XUNK	225F
CRASH GARET	225F
CRAZY CARS	225F
DARK CASTLE	260F
DEFENDER OF THE CROWN	275F
DEGAS ELITE	225F
DEFLECTOR	175F
DEMONIAC	225F
DIEUX DE LA MER	195F
ECO	195F
EDEN BLUES NF	155F
ENDURO RACER NF	185F
FAIAL	225F
FER ET FLAMME	285F
F15 STRIKE EAGLE	195F
FLIGHT SIMULATOR 2	345F
FORMULA ONE	175F
GABRIELLE	225F
GAUNTLET 2	195F
GAUNTLET	165F
GOLDENPATH	175F
GOLD RUNNER	185F
GOLD RUNNER 2	225F
GD PRIX 500 CC	195F
GUILD OF THIEVES	185F
GUNSHIP	295F
HURLEMENTS	225F
HMS COBRA NF	225F
HOT BALL	225F
INDIANA JONES NF	165F
IMPOSSIBLE MISSION 2	225F
IZNOGOUD	245F
IMPACT	140F
IRON LORD	275F
JINXTER	225F
KARATE KID 2 NF	155F
KARATE MASTER NF	145F
KENNEDY APPROACH	225F
L'AFFAIRE	225F
L'ANNEAU DE ZENGARA	225F
LA CHOSE DE GOTEMBURG	225F
L'ANGE DE CRISTAL	225F
LA GUERRE DES ETOILES	175F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	225F
LA MARQUE JAUNE	225F
LA MASCOTTE	195F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES CLASSIQUES N2	175F
LES RIPOUX	175F
LE MAITRE DES AMES	225F
LES MAITRES DE LUNIVERS	195F
LES 3 MOUSQUETAIRES	185F
LEVIATHAN	145F
L'OEIL DE SET	245F
LEADER BOARD NF	175F
LES PASSAGERS VENT 1	265F
LES PASSAGERS VENT 2	265F
LIBERATOR NF	129F
MANHATTAN DEALER	225F
MANOIR DE MORTEVILLE	175F
MARBLE MADNESS	195F
MASQUE PLUS	195F
MARCHE A L'OMBRE NF	165F
MACACAM BUMPER NF	225F
MACH3	195F
MEURTRES EN SERIES NF	225F
MEAN 18 GOLF	195F
MEAN STREAK	225F
MEWILO	225F
MISSION	185F
MISSION ELEVATOR	179F
MISSION RAFALE	225F
MOEBIUS	225F
OUT RUN	195F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PHANTAISIE 3	245F
PHOENIX NF	225F
PREDATOR	225F
PROHIBITION NF	225F
RAMPAGE	145F
RANARAMA	99F
ROAD RUNNER NF	175F
RENEGADE	195F
RING OF ZILFIN	245F
ROADWAR 2000	245F
ROADWAR EUROPA	245F
ROLLING THUNDER	225F
SATORY	225F
S.D.I	275F
SENTINEL	175F
SALOMON'S KEY	175F
SHACKLED	225F
SKULL DIGGERY	145F
SLAP FIGHT NF	175F
SILENT SERVICE NF	225F
SKY FOX NF	195F
SPACE HARRIER	225F
SPACE SPORT	225F
SPY VS SPY	225F
STARGLIDER NF	165F
STRIKE FORCE HARRIER NF	225F
SUBBATTLE Simulator	225F
SUPER HANG ON	145F
SUPER HUEY NF	195F
STAR TRECK	175F
SUPERSPRINT	145F
SWOOPER	185F
TANGLEWOOD	185F
TERRORPODS	195F
TEST DRIVE	295F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
THE PAWN	225F
TNT	175F
TONIC TILES	185F
TOUR DE FORCE	175F
TRACKER	190F
TRANTOR	175F
TRAUMA	225F
TRIVIAL PURSUIT	285F
TURBO GT NF	195F
ULTIMA 4	225F
UNIVERSAL MILITARY SIM	225F
WIZARDS CROWN	245F
WIZARD WARZ	195F
WIZZBALL	195F
ZOMBI	195F

SUPER ! 5e Anniversaire MICROMANIA
Frais de port GRATUITS en février
ou 1 LOGICIEL spécial anniversaire GRATUIT
(Pour toute commande ayant au moins 1 Logiciel au prix normal)

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SPECTRUM

LES TRESORS DE US GOLD	**115F**
+GAUNTLET+LEADERBOARD	
+INFILTRATOR+METROCROSS	
+ACE OF ACES	
ALBUM HEWSON	**95F**
+EXOLON+RANARAMA	
+ZYNAPS+URIDIUM PLUS	
BEST OF ELITE 2	**95F**
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS	
+BATTLESHIPS+BOMBJACK2	
HIT PACK 1	**75F**
+COMMANDO+AIRWOLF	
+BOMBJACK+FRANCK BOXING	
ELITE 6 PACK N°2	**95F**
+ACE+LIGHTFORCE+INTL KARATE	
+SHOCKWAY+BATTY	
GAME SET MATCH	**129F**
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL	
+PING PONG+FOOT+GOLF +...	
HIT PACK 2	**98F**
+ SCOOBY DOO + ANTIRIAD	
+ COMMANDO 86 +1942+JET SET	
ELITE TRIPLE PACK	**99F**
+GREAT GURAYON AIRWOLF 2+ 3DC	
KONAMIS GREATEST HITS	**95F**
+ GREEN BERET + YE AR KUNG FU	
+ PING PONG + HYPERSPORTS	
THEY SOLD A MILLION 3	**95F**
+ KUNG FU MASTER+ GHOSTBUSTER	
+ RAMBO + FIGHTER PILOT	
THEY SOLD A MILLION 2	**95F**
+ BRUCE LEE + MATCH DAY	
+ MATCH POINT+ KNIGHT LORE	

NOUVEAUTES

A.T.F ADV TACTI FIGHTER	89F
ALTERNAT WORLD GAMES	89F
BAD CAR	95F
BLOOD VALLEY	89F
CAPTAIN AMERICA	95F
CHARLIE CHAPLIN	95F
GUNSHIP	95F
GUNSMOKE	95F
IMPOSSIBLE MISSION 2	89F
INFILTRATOR 2	95F
PHANTYS	89F
PLATOON	89F
PSYCHOSOLDIER	89F
RASTAN	89F
ROLLING THUNDER	89F
SHACKLED	89F
SIDE ARMS	95F
SUPER HANG ON	95F
TOUR DE FORCE	89F
VICTORY ROAD	89F
WIZARD WARZ	95F
WORLD C LEADERBOARD	95F
WORLD LEADERB TOURNA	95F

HIT PARADE

720 DEGRES	95F
ARKANOID NF	89F
BASIL LE DETECTIVE	89F
BOBSLEIGH	95F
BRAVESTAR	95F
BUGGY BOY	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
COMBAT SCHOOL	89F
DEATH WISH 3	89F
ENDURO RACER	95F
FREDDY HARDEST	89F
GAUNTLET2	95F
GRYZOR	89F
LA GUERRE DES ETOILES	99F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	89F
MATCH DAY 2	89F
MASK 1	89F
MASK 2	89F
OUT RUN	95F
PHANTOM CLUB	89F
RENEGADE NF	95F
RYGAR	95F
ROAD RUNNER NF	95F
SALOMON'S KEY	89F
THUNDERCATS	89F
TRANTOR	95F

SPECIAL ANNIVERSAIRE 35 F

CONVOY RAIDER	MARIO BROTHER
ELEVATOR ACTION	SAMOURAY TRILOGY
GAME OVER	TAI PAN
IMPOSSIBLE MISSION	TANK
JACK THE NIPPER 2	WINTER GAMES
MAG MAX	NEBULUS

THOMSON C/D

ALBUM LORICIEL	**145/195F**
+5°AXE+SAPIENS	
+MGT+AIGLE D'OR	
MALETTE JEUX FIL	**245/245F**
+GAME OVER +FOMULE 1	
+ARKANOID +SORCERY	
LES EXCLUSIFS N°1	**145/195F**
+ ARKANOIDS + MISSION RAFALE	
+ NUMERO 10	
ALBUM THOMSON	**245/295F**
+ GREEN BERET + SUPER TENNIS	
+ MONOPOLY + RUNWAY	
LORICIELS HIT I	**155/185F**
+ PULSAR 2 + YETI+ ELIMINATOR	
THOMSON HITS	**175/225F**
+ KRACK OUT + BEACH HEAD	
+ THE WAY OF THE TIGER	
LORICIEL HIT 2	**155/185F**
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING	
+ HACKER + SPINDIZZY	

NOUVEAUTES C/D

AFFAIRE SYDNEY	165F
AQUANAUTE	145/195F
ARKANOID	145F
AVENGER	145F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	ND/215F
ATOMIK	145/195F
AU NOM DE L'HERMINE	ND/195F
BEACH HEAD	145F
BILLY 2	135/195F
BIVOUAC	145F
BLUEBERRY	ND/215F
BOB:SCIENCE FICTION	245/245F
BOB:CHEVALIERS	245/245F
BOB:LA JUNGLE	245/245F
BOB WINNER	149/195F
BRAIN POWER	145/195F
COBRA	129F
DEMONIA	115/175F
F 15 STRIKE EAGLE	145/195F
GAME OVER NF	145F
GREEN BERET	149F
GD PRIX 500 CC	169F
HMS COBRA	285F
IZNOGOUD	195/245F
JUNGLE HERO	145F
KYA	129/199F
LA MARQUE JAUNE	249F
LA MASCOTTE	ND/195F
LES CLASSIQUES VOL 3	145/195F
LES PASSAGERS VENT 1	285F
LES PASSAGERS VENT 2	285F
LES CLASSIQUES N°1	145F
LES DIEUX DE LA MER	145F
LE DIEUX de la GLISSE	165F
LES CLASSIQUES 2	145F
LES RIPOUX	145/195F
MACH 3	129/199F
MARCHE A L'OMBRE	145F
MEWILO	ND/195F
MONOPOLY NF	175F
MISSION	129/195F
MISSION EN RAFALE	145F
OXPHAR	139/185F
PROHIBITION	135F
QUAD	175F
RENEGADE	145/195F
ROAD KILLER	145F
SLAP FIGHT	145F
SAPIENS	165F
SILENT SERVICE MO6TO8	145F
SCRABBLE	175F
SPACE TUNNEL	145/195F
SUPER TENNIS	145F
THE WAY OF THE TIGER	149F
TNT	129F
TOP GUN	145F
TOUT SHUSS NF	145/195F
TRIVIAL PURSUIT	195/245F
VAMPIRE	169F
VOL SOLO	145F
YE AR KUNG FU 2 NF	145F
ZOMBI	125/185F

SPECIAL ANNIVERSAIRE 49 F

BACTRON	HACKER	
LA S VEGAS	SORTILEGE	
MEURTRE SUR ATLANTIQUE		MGT

ATARI 600/800/XL/130

SMASH HIT VOL 7	**95/145F**
+ ELECTRAGLIDE + CHESS 3D	
+ ALLEYKAT + BLUE MAX	
ATARI ACES NF	**109F**
+ ZORRO + SPY HUNTER	
+ UP N DOWN + TAPPER	

NOUVEAUTES

ACE OF ACES	99/149F
ARKANOID NF	99/145F
BASIL LE DETECTIVE	95/145F
BEACH HEAD 2 NF	ND/145F
BLACK MAGIC NF	95/145F
FIGHTER PILOT	95/145F
GAUNTLET NF	95/145F
GHOSTBUSTER NF	149F
GREEN BERET NF	95/145F
HEAD OVER HEALS NF	95/145F
IRON HORSE	109/159F
JACKAL	109F
KENNEDY approach NF	145/145F
LEADERBOARD NF	95/145F
MASTERS OF UNIVERS NF	95/145F
RAID OVER MOSCOW NF	95/145F
SILENT SERVICE NF	95/145F
SPY VS SPY2 NF	95/145F
TOMAHAWK NF	90/130F
TONIC TILES	ND/195F

SEGA

ACTION FIGHTER	195F
ALEX KID/MIRACLE WORLD	195F
ALIEN SYNDROME	195F
ASTRO WARRIOR	195F
BANK PANIC	149F
BLACK BELT	195F
CHOPLIFTER	195F
ENDURO RACER	195F
F16 FIGHTER	149F
FANTAZY ZONE	195F
GANGSTER TOWN	195F
GHOSTHOUSE	149F
GREAT GOLF	195F
MISSILE DEFENSE 3D	249F
MY HERO	149F
NINJA	195F
OUT RUN	249F
PRO WRESTLING	195F
QUARTET	195F
ROCKY	249F
S.D.I.	195F
SECRET COMMAND	195F
SHOOTING GALLERY	195F
SPACE HARRIER	249F
SPY VS SPY	149F
SUPER TENNIS	149F
TEDDY BOY	149F
TRANSBOT	149F
WONDERBOY	195F
WORLD GRAND PRIX	195F
WORLD SOCCER	195F
ZILLION	195F

NOUVEAU AMIGA

ARMY MOVES	225F
ARTICFIX	185F
AUTODUEL	225F
BALANCE OF POWER	295F
BAD CAT	225F
BARDES TALE	225F
ARCHE CAPTAIN BLOOD	345F
CHESSMASTER 2000	225F
CRAZY CARS	245F
DEFENDER OF THE CROWN	325F
DIABLO	145F
ECO	245F
FIRE POWER	245F
FLIGHT SIMULATOR 2	335F
GOLD RUNNER	215F
GOLD RUNNER 2	225F
GARRISON	275F
GRAND SLAM TENNIS	335F
GUILD OF THIEVES	189F
IMPACT	140F
INSANITY FIGHT	225F
KNIGHT ORC	185F
LEADERBOARD	215F
LEVIATHAN	185F
MARBLE MADNESS	195F
MOUSE TRAP	1[illegible]9F
PLUTOS	145F
Q BALL	185F
S.D.I	345F
SILENT SERVICE	375F
SINBAD	375F
SKYFOX	145F
TERRAPODS	195F
TEST DRIVE	325F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
ULTIMA 4	225F
WINTER GAMES	195F
WORLD GAMES	195F

MSX

ACE OF ACES	99F
ARMY MOVES	95F
BASIL LE DETECTIVE	95F
DEATH WISH 3	95F
GAME OVER	99F
GAUNTLET	95F
INDIANA JONES	95F
JACK THE NIPPER 2	95F
MASK 1	95F
MASK 2	95F
SPY VS SPY 2	95F
SUPER CYCLE	95F
TAI PAN	99F
TOUR DE FORCE	95F
TUER N'EST PAS JOUER	110F
WINTER GAMES	95F

LES MICROMANES CÂBLÉS savent TOUT !
grâce au premier service Minitel MICROMANIA
BRANCHEZ-VOUS MICRO 24h/24h TAPEZ **FUNI** PUIS **MIC** PAR LE 3615

BOUTIQUES MICROMANIA

LA REGLE A CALCUL
65/67, Bd St Germain
75005 PARIS
Métro St Michel ou Maubert

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin



BRÈVES EN VRAC

Aux éditions **P.S.I.**, vient de paraître un livre qui devrait plaire aux mordus d'Amiga : **102 programmes Amiga,** c'est le titre de ce tout nouveau bouquin où l'on vous propose **102 jeux** avec niveau de difficulté croissante. Et puis toujours pour les "Amigaphiles" rappelons l'existence de **Clefs pour Amiga.** Courez vite chez votre libraire !

— Gare aux problèmes d'**incompatibilité** avec les nouveaux **Atari ST.** Certains auteurs de logiciels ont utilisé des astuces que déconseillait le constructeur : résultat, leurs jeux se plantent !
— Tous les **fabricants d'ordinateurs** se mordent les doigts : ils ont considérablement sous-estimé la **demande du public** pour Noël. Atari, Amstrad, Thomson étaient absents des rayons de bon nombre de revendeurs.

Calendrier ●
— Le **CE Bit d'Hanovre** ouvrira ses portes du 16 au 23 mars. Pour tout connaître sur les nouveautés en bureautique, informatique et télécommunication.
— **Le salon de la Communicatique** (quel beau néologisme !) ouvrira ses portes, du 23 au 26 mars, au Parc des Expositions de Montpellier.

SEJOURS ETE 1988
Chaque année l'ANSTJ organise des séjours d'été à dominante scientifique pour les jeunes de 10 à 18 ans. L'aspect scientifique abordé touche aux domaines de l'astronomie, des fusées, de la micro-informatique et de l'environnement. Le tout est accompagné d'activités sportives : tir à l'arc, voile, équitation, randonnée.
L'équipe d'animation est constituée en moyenne d'un animateur spécialisé pour 5 stagiaires.
Les centres accueillent au maximum 40 jeunes.
ANSTJ : Association Nationale Sciences Techniques Jeunesse. Palais de la Découverte. Adresse : ANSTJ, 17, rue Gambetta, 91130 Ris Orangis. 1 69.06.76.03.

On vous en a parlé dans le n° 4, le nouveau traitement de texte de **Cobra Soft** est enfin arrivé.
En voilà une photo. Avouez qu'il fallait y penser ! A noter que **Manuscrit** est le premier **Gag Soft.** On attend les prochains avec impatience...



Consolez vous ! ●
Pas ou presque pas d'ordinateurs dans les boutiques, à l'approche des fêtes. Enfin, pas ceux qu'on aurait voulu acheter..: Sega n'a pas connu les mêmes problèmes au contraire ! Les résultats sur les 5 derniers mois sont éloquents. L'objectif à atteindre était de 30000 consoles : le résultat des ventes, 34000 ! 125000 cartouches ont été vendues. 12000 Light Phaser, 10000 Control Stick les accompagnent. Fiabilité ? Exemplaire ! 77 consoles en retour et aucun périphérique !
Sylvie Hugonnier-Martin prend la direction commerciale de Master Games System, distributeur de Sega. Gageons qu'avec de tels résultats il est superflu de lui souhaiter bonne chance !

Extension du PCW Show de Londres ●
D'ores et déjà vous pouvez réserver votre aller et retour pour Londres pour les 14 et 18 septembre 88. En effet, c'est entre ces deux dates que se déroulera le prochain PCW Show. Devant le succès du précédent Personal Computer World Show, il est prévu de transférer ce salon au hall principal Earls Court à Londres. Davantage de surface pour cet événement européen exceptionnel !

Mannesmann Tally, le fabricant d'imprimante aime et récompense les écrivains.
"Netwar", "Le Comité des risques" et "Cobaye Baby" sont les **3 livres présélectionnés** pour l'édition 1988 du **Prix Mannesmann Tally.** Ce prix, souvenez-vous, avait récompensé "Ora:cle" le roman de Kevin O'Donnell en 1987 désigné comme le meilleur ouvrage d'imagination lié à l'informatique. On attend avec impatience le **verdict du 23 février** prochain.

• Vous connaissez **Titus ?** Vous avez entre 18 et 25 ans, vous êtes programmeurs ? Alors **venez rejoindre l'équipe Titus.** Ecrivez au 163, avenue des Arts, 93370 Montfermeil.

La prose en français, SVP !
MicroProse insiste : exigez un logiciel avec manuel en français (et les textes de la boîte avec, pour le même prix), sinon, à quoi ça servirait que MicroProse France y'se décarcasse ?

• **Electronic Arts** et **Martech** ont signé un **accord** qui permettra à Electronic Arts de distribuer sur toute l'**Europe** (sauf l'Espagne) tous les futurs produits de Martech.

Oxphar sur les planches ●
Vous avez pu découvrir et apprécier Oxphar sur vos écrans de CPC ; vous savez également qu'un spectacle a été créé parallèlement par la compagnie **La Manicle.** La prochaine représentation du spectacle aura lieu le **9 février à Montreuil.** Trois séances sont prévues aux heures suivantes : 10h, 14h30 et 20h30 ; les prix des places sont fixés à 60 F pour les adultes et 15 F pour les enfants. **Mais attention !** Si vous êtes **possesseur du logiciel** Oxphar, vous avez une **invitation pour deux personnes** alors n'hésitez pas à l'utiliser !...
Studio Berthelot - 6 rue Marcelin Berthelot à Montreuil.
M° : Croix de Chaveaux

• **Star Wars** de Domark fait un tabac dans les **hits anglais.** Il est vrai que cette adaptation du jeu de café est particulièrement réussie, surtout sur ST.

ARCADES' DIGEST

Coup d'œil rapide sur ce numéro, pour ceux qui auraient peur de voir apparaître des ampoules au bout de leurs doigts en tournant les pages.

• **LAS VEGAS.** La grand-messe du Consumer Electronic Show, version 1988, s'achève sur une constatation : les consoles de jeu sont en train de reprendre une part certaine du marché. Sega et Nintendo sont en bonne position pour le prouver, s'il en était besoin.
• **LORICIELS.** Voilà bientôt 5 ans que le petit chat est né. Il a la passion des jeux, tout comme nous. Nous l'avons interviewé entre deux ''miaou'' et deux ''ronron''.
• **RHO ET HERBULOT.** Si ces deux noms n'évoquent rien pour vous, dommage ! pour tous ceux qui ont reconnu les pères de Crafton et Xunk, une rencontre intéressante les attend !
• **DES LOGICIELS GENIAUX ?** Il y en a des tas dans ce numéro : tenez, que pensez-vous de l'Arche du Captain Blood, de Tanglewood, Gee Bee Air Rally, Western Games, E.X.I.T., pour ne citer qu'eux ?
• **LE REVE D'ICARE.** N'allez pas brûler vos ailes à la chaleur du soleil. Voler sur micro-ordinateur coûte moins cher que sur un véritable avion. Un dossier de 12 pages pour tous ceux qui regardent le ciel dans les yeux.
• **ET NOTRE CONCOURS,** toujours aussi simple... On vous offre un voyage et vous auriez tort de le refuser ! Quelques minutes de réflexion, la lecture d'Arcades, un peu de chance et le tour est joué !
• **Nos rubriques habituelles** s'installent confortablement dans les pages de ce 5e numéro. Le hit reflète vos choix, le courrier des lecteurs vos suggestions ou remarques. Pour les passionnés d'aventure, il reste Mayday avec, ce mois-ci, le plan de Bactron.



UN NOUVEAU PATRON



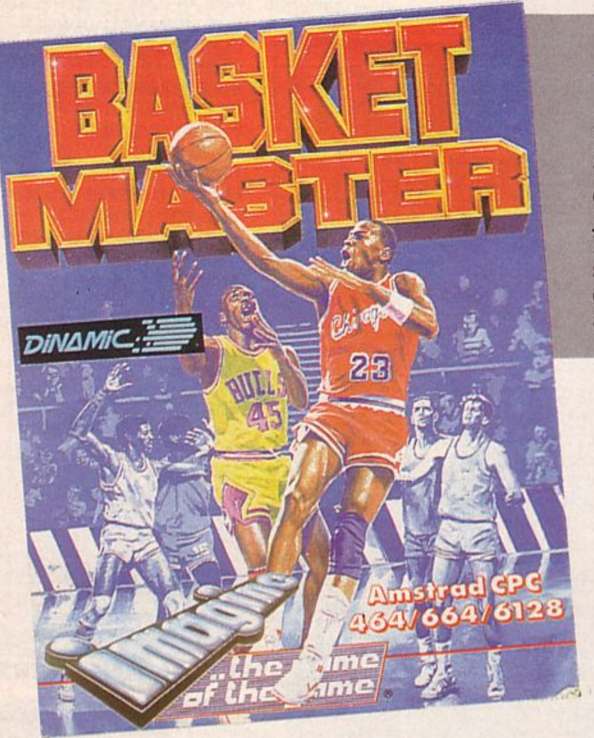
Entré aux Editions SORACOM en 1985, Gérard PELLAN s'est particulièrement occupé du service commercial revendeurs. De nombreux lecteurs eurent l'occasion ces deux dernières années de le rencontrer dans divers salons.

En 1987, il entre dans la société Bretagne Edit'Presse et est chargé du développement de la vente par correspondance. Fin 87, il devient actionnaire aux côtés de Florence MELLET et Sylvio FAUREZ, ce dernier gérant depuis la naissance de la société.

Depuis le 1er janvier 1988, Gérard PELLAN est officiellement "le Patron" de Bretagne Edit'Presse dont il est nommé gérant. S. FAUREZ reste chargé au sein de la société du développement de la gestion presse et contentieux. C'est le 4e collaborateur des Editions SORACOM à devenir chef d'entreprise.



ÉLU 1er REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR
AMSTRAD CASSETTES
5e Anniversaire MICROMANIA Frais de port GRATUIT en février ou 1 LOGICIEL spécial anniversaire GRATUIT
(Pour toute commande ayant au moins 1 Logiciel au prix normal)
MICROMANIA
BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
LES TRESORS DE US GOLD 119F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR +METROCROSS
+ACE OF ACES
BEST OF ELITE 2 95 F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
ALBUM EPYX 119F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOSSIBLE MISSIO
OCEAN ALL STAR HIT N°2 119F
+ARMY MOVES+MUTANTS+COBRA
+HEAD O HEALS+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS 119F
+ARKANOID+GAME OVER+MAG MAX+LEGEND OF KAGE
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 119F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER
MALETTE JEUX FIL 195F
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS
LORICIEL HIT 4 149F
+BILLY BANLIEUE+MGT+MARACAI
ELITE 6 PACK N°2 95F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER
ERE HITS N°2 145F
+CRAFTON XUNK+ROBBOT
+EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH 129F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+FOOT+SUPER DECATH
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
OCEAN ALL STAR HITS 95F
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK + MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N°2 95F
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT FOX+GOLF
PACK FIL N°2 139F
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION
+ CAULDRON2 + SORCERY
ELITE TRIPLE PACK 99F
+ GREATGURAYON +3DC+AIRWOLF2
LES EXCLUSIFS N°1 99F
+ LEADERBOARD + TAI PAN
+XEVIOUS+TOP GUN
LES LAUREATS 95F
+SILENT SERVICE +GREEN BERET
+CAULDRON 2
HIT PACK 2 95F
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD +COMMANDO 86+1942
HIT PACK 1 85F
+BOMBJACK+AIRWOLF
+COMMANDO +FRANCK BOXING
KONAMIS GREATEST HITS 95F
+GREEN BERET +PING PONG
+HYPERSPORTS +YE AR KUNG FU
THEY SOLD A MILLION N°3 95F
+KUNG FU MASTER+RAMBO
+GHOSTBUSTER +FIGHTER PILOT
LORICIEL HIT N°6 129F
+COSA NOSTRA+ATOMIC
+LAST MISSION
ALBUM HEWSON 95F
+EXOLON+ZYNAPS
+RANARAMA+URIDIUM PLUS
ALBUM UBISOFT 165F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL
ALBUM LORICIEL 95F
+5° AXE+SAPIENS+MGT+ AIGLE DOR
NOUVEAUTES
ACE 2 95F
A.T.F ADV TACT FIGHTER 89F
ALTERN WORLD GAMES 95F
ANNALES DE ROME 179F
BAD CAT 95F
BILLY2 135F
BLOOD VALLEY 95F
CATCH 23 89F
CHAMPIONSHIP SPRINT 95F
CLEVER AND SMART 135F
CONFLICT 1 135F
DEATH OR GLORY 99F
E.X.I.T 145F
FIRE TRAP 95F
FLYING SHARCK 99F
GABRIEL 139F
GUNSHIP 195F
GUNSMOKE 95F
HANS D'ISLANDE 129F
HURLEMENTS 135F
IMPOSSIBLE MISSION 2 95F
INFILTRATOR 2 95F
INTERNATIONAL KARATE 2 95F
IRON HORSE 99F
JACKAL 149F
LA CHOSE DEGROTEMBURG 135F
LA MARQUE JAUNE 249F
L'ANGE DE CRISTAL 145F
L'ANNEAU DE ZENGARA 145F
LAZER TAG 95F
NAVY MOVES 89F
PEPE BEQUILLE 145F
PEUR SUR AMYTIVILLE 129F
PHANTYS 89F
PIRATES 95F
PLATOON 89F
PREDATOR 89F
ROLLING THUNDER 95F
SANTA FE 139F
SEPTEMBER 95F
SHACKLED 95F
SKAAL 145F
SIDE ARMS 95F
SORCERER LORD 179F
STREETSPORTBASKETBALL 95F
STRYFE 2 135F
SUPER HANG ON 95F
THE LAST NINJA NF 95F
THE SENTINEL 99F
TOUR DE FORCE 95F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR 185F
VICTORY ROAD 89F
WARLOCK 95F
WESTERN GAMES 135F
WIZARD WARZ 95F
WORLD LEADTOURNMENT 95F
HIT PARADE
720 DEGREES 95F
BARBARIAN NF 95F
BASIL THE DETECTIVE 95F
BASKET MASTER 89F
BIVOUAC 125F
BUBBLE BOBBLE 95F
BUGGY BOY 95F
BOB WINNER 129F
BOBSLEIGH 95F
BRAVESTAR 95F
CAPTAIN AMERICA 95F
CALIFORNIA GAMES 95F
CAULDRON 2 85F
COMBAT SCHOOL 89F
CRASH GARET 195F
GAUNTLET 2 95F
GRYZOR 89F
HSM COBRA NF 259F
INDIANA JONES NF 95F
IZNOGOUD 195F
LA GUERRE DES ETOILES 99F
LES DIEUX DE LA MER 145F
LES RIPOUX 125F
L'OEIL DE SETE 145F
LES MAITRES DE L'UNIVERS 95F
MACH 3 129F
MAD BALLS 89F
MASK2 95F
MATCH DAY 2 89F
MEUTRES EN SERIES NF 259F
OUT RUN 95F
PHANTOM CLUB 89F
PROHIBITION NF 120F
PSYCHOSOLDIER 89F
QUAD 145F
RASTAN 89F
RAMPART 95F
RENEGADE NF 89F
ROAD RUNNER NF 95F
RYGAR 95F
SCRABBLE FR NF 175F
SUPERSKI 145F
THUNDERCATS 89F
TRANTOR 95F
WORLD C LEADERBOARD 89F
AFFAIRE SYDNEY NF 145F
BIRDIE 135F
BOB MORANE:FICTION 245F
BOB MOR: LES CHEVALIERS 245F
BOB MORANE:LA JUNGLE 245F
COBRA(LORICIEL) 129F
CRAZY CARS 129F
F15 STRIKE EAGLE 99F
DEATH WISH 3 89
ENDURO RACER NF 95F
ENTREPRISE 89F
FORTERESSE 135F
FREDDY HARDEST 89F
GALACTIC GAME 95F
GRAND PRIX 500CC NF 139F
LES PASSAGERS DU VENT1 285F
MARCHE A L'OMBRE NF 145F
MASK 1 89F
MONOPOLY NF 175F
NEMESIS NF 89F
PHARAON 129F
RX220 145F
SCALEXTRIC NF 95F
SILENT SERVICE 85F
SLAP FLIGHT NF 89F
SALOMON'S KEY 89F
SPY VS SPY 3 99F
STIFFLIP AND CO NF 95F
SUPERSPRINT 95F
TOBROUCK NF 119F
TRIVIAL PURSUIT NF 175F
TUER N'EST PAS JOUER 95F
TURLOGH LE RODEUR 245F
ZOMBI 135F
SPECIAL ANNIVERSAIRE 35 F
ALBUM ULTIMATE
AMERICA 'S CUP
ARMY MOVES
AU REVOIR MONTY
BATMAN
BRUCE LEE
COBRA
DONKEY KONG
ELEVATOR ACTION
FINAL MATRIX
FLASH
GALVAN
GREEN BERET
GUADALCANAL
GUNFRIGHT
HACKER 2
HEAD OVER HEALS
IT'S A KNOCK OUT
LAST MISSION
LEGEND OF KAGE
MARIOS BROTHER
MISSION
MUTANT
NECROMANCIEN
NEMESIS THA WARLOCK
NEXUS
RAID
REVOLUTION
SAMOURAI TRILOGY
TENTH FRAME
WIZZBALL
Promotions sur manettes
Manettes Speed King 145 F
Terminator (grenade) 145 F
Manette Pro 5000 145 F
Elite autofire 145 F
Cheetah 125 + 90 F
Cheetah mach 1 + 135 F
Cordon pour branchement 2 manettes (Amstrad) 75 F
SUPER! LA MANETTE US GOLD
Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.
• Poignée de support type pistolet
• Gachette "Fire" intégrée à la poignée
• Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
• Mécanique en acier très robuste
• Câble ultra long pour plus de mobilité
• 1 an de garantie totale
125 F
Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12
* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.
BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF
TITRES
PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage + 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer = F
NOM
ADRESSE
TEL
NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
carte bleue CB
Date d'expiration
Signature
Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement) N° de Membre facultatif
ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : ATARI 800 . AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . NINTENDO . ATARI 2600 . TO7/70 . TO8 . MO5 . MO6 . MSX . C64 . PC 1512 . ATARI-ST



IMAGINE

Imagine marque un panier. Le basket ball a ses adeptes : l'ordinateur fera découvrir aux autres les joies de ce sport. **Basket Master** vous révèlera les secrets de l'entre-deux, des coups francs et des paniers à longue distance.

CDS SOFTWARE

Après Colossus Chess, Colossus Bridge, voici **Colossus Mah-Jong** basé sur l'antique jeu oriental pour lequel l'intérêt semble devenir de plus en plus vif à l'Occident. Si ce jeu ne vous est pas familier, soyez rassuré : une démo vous en apprendra les principes.



PRISM LEISURE

Tout plein d'adaptations pour PC et compatibles... Nous n'allons pas les citer toutes mais, parmi elles, on notera : Boulder Dash (I et II), Poker, Football Manager, Blackjack, Backgammon, tous édités sous le logo de PC Leisure.

Cinemaware

The Three Stooges, vous connaissez ? Nous allons retrouver nos 3 héros Larry, Moe et Curly dans d'incroyables et burlesques aventures. A suivre sur Amiga (les graphismes sont fantastiques) mais aussi sur C64, ST, PC et Apple II GS.

Avec **Rocket Ranger**, on se retrouve dans la peau d'un superman qui est aussi à l'aise dans ses voyages dans le temps que moi dans le Paris-Rennes de 19h02 !

Des graphismes époustouflants sur Amiga. Une adaptation prévue sur C64, ST, PC et Apple II GS.



Bedlam sortira fin janvier. En 160 écrans différents, le jeu vous invite à traverser 16 bases spatiales et exterminer tous vos ennemis sans casser le joystick de votre Amstrad, Spectrum ou C64/128. De plus, on peut y jouer à 2.

• GO ! a signé des accords de licences pour plus d'un an avec CAPCOM, le leader nippon des jeux d'arcade. Une dizaine de jeux pourront être ainsi adaptés sur tous les types de micros. 5 titres sont d'ores et déjà connus : Street Fighter, Black Tiger, 1943, Bionic Commando et Tiger Road. Une première adaptation (hors contrat) existe déjà : il s'agit de Side Arms (banc d'essai dans ce numéro).



◇ ELECTRONIC ARTS ◇

• Jugez-en plutôt : **Skyfox II**, une simulation de bataille spatiale va sortir ces jours-ci sur C64. Il s'agit d'un jeu auquel on jouera en solo à travers une dizaine de batailles possibles. Un armement très puissant aidera le joueur à mener à bien une mission à la fin de laquelle ses performances seront évaluées.

• La deuxième de ces simulations de combat est une bataille navale (on me souffle "E6 coulé...") qui se déroule durant la Seconde Guerre mondiale. Des séquences d'arcade alterneront avec la prise de décisions stratégiques. **Power at Sea** (d'Accolade) devrait être un jeu très complet alors vivement qu'il nous arrive sur C64.

• L'événement de ce début d'année est encore une simulation de combat. Vous allez y prendre le rôle d'un résistant français : Pierre Le Feu. L'action se déroule en Normandie où vous devrez vous emparer d'un train d'armement. Attention aux embûches, aux sabotages nombreux. **The train : Escape to Normandy**, un titre à ne pas oublier si vous possédez un C64.

• Dans **Strike Fleet**, c'est le commandement de toute une flotte que vous assurerez. C'est un produit Lucasfilm (vous savez ceux qui ont écrit PHM Pegasus) qui propose de nombreux scénarios et devrait offrir une simulation de "commandement" top niveau.

• **Interceptor** est une simulation de combat aérien permettant de piloter un F16 Falcon ou un F18 Hornet. Là encore, les nombreuses missions et le graphisme soigné (au moins dans la version présentée sur Amiga) nous rendent impatients de tester le produit. Sortie prévue en avril...

• Vous aimez The Bard's Tale ? Ne manquez pas **The Bard's Tale II** qui devrait être disponible vers avril.

• Pour les amoureux du dessin sur PC, une bonne nouvelle : Deluxe Paint II est en cours de développement sur ces machines. Attendons pour voir !

Electronic Arts semble très branché par les simulations en ce moment.



Strike fleet

Interceptor



Skyfox II

OCEAN

Créé à l'origine pour les machines d'arcades par Taito, **Rastan** vient d'être adapté par Imagine sur Spectrum, CPC Amstrad et Commodore. Un jeu d'arcade sur 6 niveaux dont la sortie est imminente.

ARCANA

Gardien de la paix, voilà comment j'ai envie de traduire le rôle du joueur dans **Mars Cops Spearhead**. Mais non, pas simple flic... Plutôt super héros du 21e siècle chargé de maintenir la paix dans les espaces intersidéraux. Un jeu d'action pour Amiga et ST.



• De très beaux graphismes, c'est ce qu'on nous promet pour **Blackshadow** sur Amiga. De l'exploration interplanétaire où l'action ne fait pas défaut.

• **Thundercross** est un jeu d'arcade sur C64. Au menu, des aliens à détruire, mais ce n'est qu'un hors-d'œuvre. Encore une fois, vous serez le sauveur de l'univers !

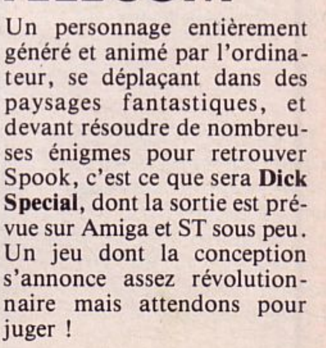
• Un voyage dans le temps, avec 8 escales s'échelonnant entre l'âge de pierre et le futur. Vous y rencontrerez toutes les formes de combats avec les armements les plus divers. C'est le thème de **Time Fighter** qui sortira d'abord sur C64. J'ai déjà préparé ma peau de bête et mon casque d'astronaute pour me mettre en condition.

• **Federation** est un jeu d'aventure qui contient plus de 60K de textes et images compressées. Prévu sur Spectrum, CPC et C64.

• Parodie de Lords of Midnight, voici **Loads of Midnight.** Une aventure divertissante à vivre sur Spectrum.

LOTHLORIEN

Vous aimez les wargames ? Celui-ci, **World War I**, vous propose de changer le cours de l'histoire pour peu que vous possédiez un Spectrum. Bonne chance !



BRITISH TELECOM

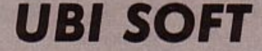
Un personnage entièrement généré et animé par l'ordinateur, se déplaçant dans des paysages fantastiques, et devant résoudre de nombreuses énigmes pour retrouver Spook, c'est ce que sera **Dick Special**, dont la sortie est prévue sur Amiga et ST sous peu. Un jeu dont la conception s'annonce assez révolutionnaire mais attendons pour juger !



GREMLIN

Mickey Mouse fête ses 50 ans. A cette occasion, il a signé un accord pour 2 ans avec Gremlin Graphics. Le premier jeu dont il sera le héros, sortira fin mars sur Atari ST, Amstrad, C64 et 128 et Spectrum. Donald, Dingo et Pluto ne devraient pas tarder à le rejoindre !

Northstar, c'est le titre d'un jeu d'action et de combat prévu pour la fin janvier. Le héros devra chasser les aliens qui veulent prendre possession de la station de survie installée sur la planète Northstar.



UBI SOFT

- Le **"Maître des Ames"** sort sur PC. On vient juste de le recevoir et on vous en touchera deux mots prochainement. Par la même occasion, on vous parlera de **"Profession : Détective"** qui arrive sur les écrans de nos CPC Amstrad. Intuition et logique sont de rigueur !

- 3000 questions de plus pour les amateurs de Trivial Pursuit. N'y-a-t-il pas là de quoi faire disjoncter nos neurones ?

ERE INFORMATIQUE

Ton ordinateur reçu à Noël se plaint de ne pas avoir de logiciel à se mettre en mémoire ? Voilà **4 compilations** qui vont sortir très prochainement et réjouiront les possesseurs de CPC Amstrad ou de Atari ST :
- Tensions, Despotic Design, Stryfe, Contamination (CPC)
- SRAM 1, Harry 1, 1001 BC (CPC)
- Sub, Duel, Star Boy, Gutter, Amélie Minuit, Mission 2 (CPC)
- Eden Blues, Turbo GT, Altaïr (ST)

INFOGRAMES

Tatou vu ? T'as tout vu ? Non, pas encore...
"L'Affaire" est faite pour les PC et compatibles : profitez-en pour vous balader à travers l'Europe et si la pègre des bas quartiers vous répugne, allez vous aérer sur les cimes avec **"Bivouac"**, toujours pour PC.
"L'Affaire Vera Cruz" et **"L'Affaire Sydney"** sont une affaire pour les gens affairés qui n'ont plus rien à faire sur leur PC. Alors, qu'ils mènent l'enquête, que diable !
Du côté des nouveautés, toujours sur PC, voici venir :
"The Last Mission" qui vous transportera dans un lointain futur : du robot OR-CABE-3 à l'arcade, il n'y a qu'un pas.
"Livingstone Supongo" : Stanley, reporter au New York Herald cherche à retrouver, dans les profondeurs de l'Afrique, David Livingstone, célèbre explorateur disparu. L'aventure c'est l'aventure.
"Les 8 conquêtes d'Armorik le Viking" : Par Thor et par Odin, Armorik traversera-t-il les 8 niveaux de ce jeu d'arcade sans une égratignure ?

• Tu as un PC ? Ben alors tu peux toi aussi devenir Calife ! Eh oui, **Iznogoud** vient de montrer son nez sur l'écran des **PC**. De plus, il est vendu avec une BD alors qu'est-ce que tu attends pour aller l'acheter ?

Piranha

• Depuis novembre, vous pouvez vous mettre dans la peau d'une femme juge et plonger dans une sombre histoire au cœur d'une immense ville. **Judge Death**, un jeu d'arcade réalisé sur Spectrum, C64 et CPC.

• Jouez le rôle de Roy, le manager d'une équipe de foot en pleine décadence. Vous devez relever le défi et faire que cette équipe remonte au palmarès et redevienne ce qu'elle était lors des ses belles années. **Roy of the Rovers** à ne pas manquer sur C64, Spectrum et CPC dès janvier.

Armorik



Last mission



CAPITALE DU JEU... ELECTRONIQUE

Le Consumer Electronic Show 88 s'est déroulé au Convention Center de Las Vegas du 6 au 10 janvier dernier. En voici un bref aperçu.

La grande surprise de ce C.E.S. fut certainement l'absence totale des deux plus grands de la micro-informatique familiale : Atari et Commodore, ceci pour deux raisons. Atari préfère être présent au **Comdex** pour ses ST, car cette manifestation cible les professionnels, et à la foire des Jeux et Jouets pour ses consoles de jeux (2600, 7800 et 65 GS). Commodore, pour sa part, a préféré faire sa propre expo à Los Angeles, du 16 au 18 janvier, et ainsi présenter tout son matériel et toutes les compagnies annexes de périphériques et de logiciels... Par contre, ce fut l'étonnement général en ce qui concerne les consoles Nintendo et Sega qui, présentent sur plus d'un tiers de la surface du Hall Ouest, proposaient toutes les deux une quantité incroyable de nouvelles cartouches et de nouveaux accessoires. Mais commençons tout d'abord par Nintendo le plus largement repré- té et de loin !



Un magnifique stand abritait la société mère ainsi que les vingt compagnies annexes qui fabriquent exclusivement des cartouches compatibles avec le système Nintendo. Toutes ces cartouches sont actuellement indisponibles en France, mais certaines sociétés exportent déjà leurs cartouches vers l'Angleterre et devraient donc arroser notre marché dans le courant de l'année. La liste de tous les jeux est impressionnante et frise les 90 titres. Notons quand même la sortie prévue des titres suivants :

• TOP GUN, GOONIES II, BOOT CAMP, RUSH'N ATTACK, JACKAL et CONTRA chez Konami.
• 1942, TROJAN, SECTION Z, MEGA MAN, COMMANDO et GHOSTS'N GOBLINS chez Capcom.
• THE KARATE KID, JAWS (Dents de la Mer) chez EnterActive.
• IKARI WARRIORS I et II, ATHENA, ALPHA MISSION chez Snk.
• SKY KID, XENOPHOBE, FREEDOM FORCE et SPY HUNTER chez SunSoft.
• RAMBO, WINTER GAMES, TIGER-HELI, WIZARD'S & WARRIORS chez Akklaim.
• RENEGADE, ARKANOID, ELEVATOR ACTION, THE LEGEND OF KAGE chez Taito.
• JEOPARDY et WHEEL OF FORTUNE (La Roue de la Fortune) chez Gametek.
• DOUBLE DRAGON chez Tradewest, un karaté très connu en arcade et qui devrait faire beaucoup de ventes en 88.

Vous l'aurez sans doute remarqué, tous ces titres sont des adaptations de jeux de café dont les licenciés ont accordé l'exclusivité à Nintendo donc pas question de les voir un jour sur Sega !

Quant au matériel, quelques nouveautés étaient présentées :

• Le **NES ADVANTAGE :** fini la petite manette livrée avec votre console, voici le vrai joystick pro sur un support pour plus d'adhérence. C'est le seul disponible pour vous mettre dans les mêmes conditions qu'à l'arcade avec deux boutons de tir identiques et un tir à répétition ajustable en mode Turbo. De plus, lorsque l'action devient trop rapide, le NES la ralentit grâce au "slow Motion Control" ce qui vous donne le temps de planifier votre prochaine action.
• Le **NES MAX :** plus compacte et aussi d'un design plus fouillé, c'est une autre manette de jeu sans joystick mais avec un anneau à multi-pressions permettant un contrôle total à 360°. Elle est équipée du tir à répétition indispensable pour certains jeux.

Autre nouveauté surprenante de chez **BANDAI :** le Family Fun Fitness. C'est un tapis sensitif sur lequel vous devez sauter, trépider, courir... ceci pour contrôler tous les mouvements de votre héros sur l'écran. Livré avec "Stadium Event", jeu basé sur les épreuves olympiques, ce tapis vous promet beaucoup de mouvements et de sueur pour gagner !

Aux U.S.A. le nombre de cartouches Nintendo s'élève à 39 ! Mais attention, certains jeux ne seront jamais importés à cause des droits d'auteurs. De plus d'autres, bien américains, n'auraient pas ou peu de succès en France. C'est donc une sélection des meilleurs que nous pouvons acheter en France et qui nous arrivent petit à petit.

Voici quand même les nouveaux titres **Nintendo** annoncés pour ce début d'année :

• ZELDA II - THE ADVENTURE OF LINK
• DRAGON WARRIOR
• R.C. PRO-AM
• ICE HOCKEY

Tous les titres cités dans cet article sont annoncés aux U.S.A. pour le premier trimestre ; encore une fois, ne les faites pas venir des States car ils ne fonctionneront pas. Ceci est dû à un système de protection "Hardware" appelé "Security Chip" évitant ainsi l'importation parallèle de cartouches en France.

Face à cette avalanche de nouveautés chez Nintendo, que pouvait faire **Sega** pour attirer et surtout convaincre ?
C'est très simple : le stand était animé par une attraction non-stop sur deux superbes versions originales de café d'**After Burner**, probablement le jeu le plus sophistiqué existant à l'heure actuelle, avec sa cabine sur vérins hydrauliques réagissant au gré des mouvements de votre manche à balai. La qualité du graphisme de la version arcade est proche de l'image de synthèse. Quant au son, il surpasse tous les jeux Sega que j'ai pu voir jusqu'alors. Une ravissante hôtesse vous invitait à prendre place à bord pour devenir le champion d'un jour et emporter un magnifique blouson de cuir aviateur personnalisé.

Tout ceci pour vous annoncer qu'After Burner sera bientôt disponible sur votre console Sega, avec la possibilité de le contrôler au joystick ou Pad, dont je vous reparlerai plus bas. Contrairement à son concurrent, **Sega n'a pas donné l'autorisation à d'autres sociétés de fabriquer des cartouches compatibles,** du moins pour le moment. Aussi sont-ils fiers d'annoncer la sortie d'une quarantaine de titres pour l'année 88. Tous ces titres seront des adaptations fidèles des jeux Sega de l'arcade avec, en grande majorité, l'option du relief pour les veinards qui auraient acheté les lunettes à cristaux liquides.
Voici donc plus en détail la liste des titres





AFTER BURNER

STOOGES

à venir :
AFTER BURNER, SPACE HARRIER 3D, SUPER WONDER BOY (MONSTER LAND), MISSILE DEFENSE 3D, MAZE HUNTER, ZAXXON 3D, MONOPOLY, RAMBO, CUBE ZONE, AZTEC ADVENTURE, GHOSTBUSTERS, ZILLION II, ALEX KIDD, PENGUIN LAND.
Et on s'arrête sinon je n'aurai pas la place de vous parler des nouveaux accessoires qui vont apporter un plus à votre équipement actuel :

- **SEGA RAPID FIRE UNIT**, pour accroître la rapidité de vos tirs dans certains jeux ; ce petit boîtier se branche sur votre Control Stick vous évitant ainsi l'achat d'un autre Stick. Une idée originale qui devrait être payante.
- **SEGA SPORTS PAD**, voici le Track-Ball à la façon Sega, autrement dit une manette de commande à boule. Plus rapide pour les jeux de sports et d'action, elle sera le complément indispensable de votre joystick.

En bref, Sega n'a pas du tout l'air découragé par la contre-attaque Nintendo et la bataille risque d'être dure. L'Europe sera-t-elle dans le coup ou soufflera-t-elle les bougies du vainqueur comme nous en avons l'habitude ? A suivre...

Le CES révèle bien d'autres surprises au fur et à mesure qu'on le visite, car si **Mattel** a bien arrêté sa production d'Intellevision, une autre société **INTV Corporation** a racheté les droits et continue à distribuer des nouvelles cartouches sur cette console que tout le monde en Europe croyait morte. Présent sur un stand d'une taille respectable, la liste de leurs titres est impressionnante mais l'avis d'un responsable des ventes est réservé quant à l'importation en France, so wait and see...

Et les célèbres compatibles PC ? Un absent de marque, **IBM** !
Quatre autres sociétés exposaient du matériel :
AMSTRAD présentait sur son stand toute la gamme 16 bits, du PC 1512 au PPC 512 (le portable). L'absence des 8 bits s'expliquait par la saturation du marché US par Commodore et Atari. Alan Sugar, présent sur le stand m'a révélé qu'il utiliserait là-bas la même technique de marketing qu'en Europe... et avec les mêmes matériels !
EPSON avec l'APEX, fera frémir ses concurrents : une machine aux design et performances remarquables, proposée avec moniteur monochrome ou couleur.
NEC a fait sensation avec le petit Multi Sync 2, Compatible PC et... Mac 2.
Quant à **Blue Chip** et **Vendex**, ils sont peu connus en France et présentaient leurs compatibles "populaires".

Et au niveau logiciels ?
Beaucoup de distributeurs de logiciels pour toutes les machines étaient présents mais aucun ne présentait réellement de nouveautés. Les éditeurs seraient-ils en manque d'idées ?
Pas en France, en tout cas, car **Ubi Soft** était présent là-bas !
Bref, il m'a fallu chercher et quitter le salon pour pouvoir assister à une Preview que je ne suis pas prêt d'oublier et vous non plus d'ailleurs...
CINEMAWARE... Après S.D.I., SINBAD, DEFENDER OF THE CROWN et, THE KING OF CHICAGO (qui ne devrait pas tarder à arriver en France sur Amiga en premier), voici en avant-première les deux nouveautés qui vont imposer un nouveau standard dans les jeux d'ordinateurs : ROCKET RANGER et

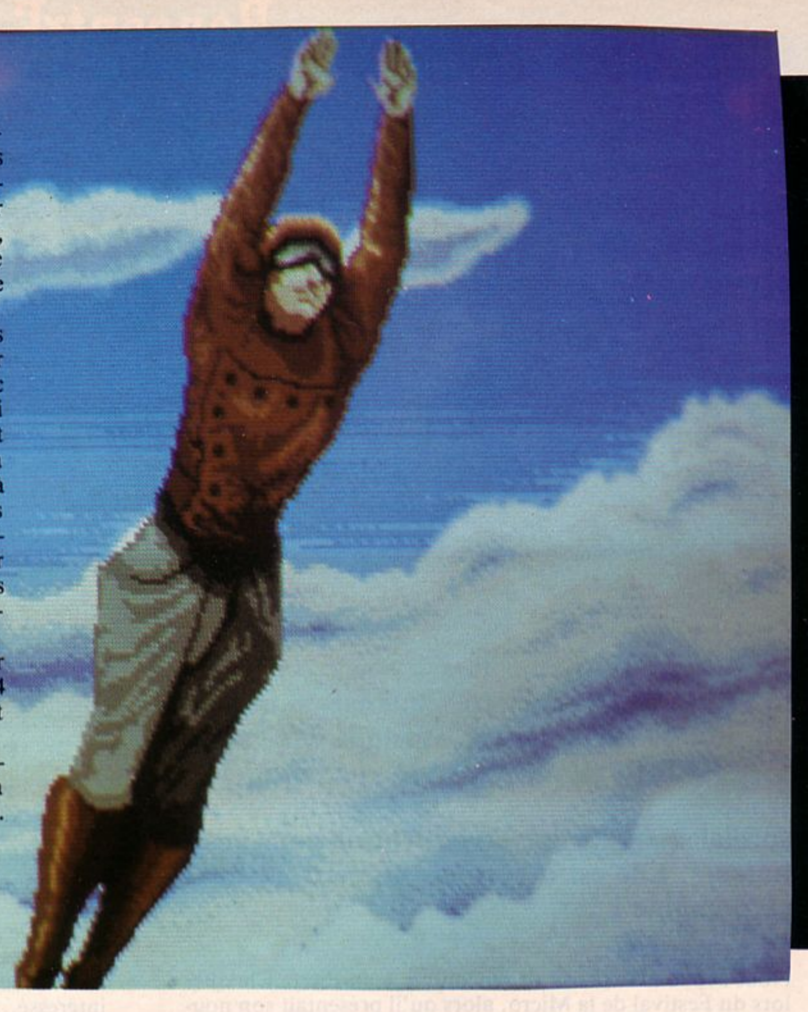
THE THREE STOOGES. Dans ROCKET RANGER, il faut sauver la terre des nazis, car nous sommes en 1940 et de gentils extraterrestres ont vu ce que l'avenir nous réservait. Pour changer cette fatalité, ils font appel à vous qui incarnez le rôle du personnage principal de cette fabuleuse aventure...

THE THREE STOOGES sont les trois frères américains bien connu des films noir et blanc. Ils apparaissent dans Perrier avec Groucho et son gros cigare. Les voici qui débarquent sur votre AMIGA ! Leur but est de trouver de l'argent pour nourrir la famille et il faut faire vite. Alors les voilà partis en quête de n'importe quel job, dans la ville pleine de bonnes et mauvaises surprises... Délirant, ce jeu est d'un humour jamais vu, grâce à une centaine de très bonnes digitalisations sonores et un graphisme sans pareil.

Ces deux versions sont attendues sur AMIGA en janvier, puis avril pour C-64 et ATARI ST, enfin mai pour IBM PC et APPLE IIGS.

En fait, et de l'avis de nombreux professionnels consultés, aucune bombe n'a éclaté cette année au CES de Las Vegas. La routine, quoi !●

Christophe MESLIN



ROCKET

ILS ONT LES MOYENS DE VOUS FAIRE PARLER !



On aurait pu aussi titrer : rencontre avec Jean-Pierre Choquer, patron de TMPI (Techni Musique et Parole Informatique). Cette jeune société française, implantée à Clermont-Ferrand, s'est spécialisée dans la synthèse vocale pour ordinateurs. Elle est désormais numéro un dans ce domaine !

Nous avons eu le plaisir de rencontrer Jean-Pierre Choquer lors du Festival de la Micro, alors qu'il présentait son nouveau synthé adapté à un compatible PC : un véritable succès !

Arcades : Parlez-nous un peu des techniques de la synthèse vocale.
JP. C : Disons que ces techniques ont beaucoup évolué ces derniers temps. Nous disposons désormais de moyens assez corrects grâce aux nouveaux circuits intégrés. Il existe différents modes de codage tel le "sampler" (échantillonneur). On obtient une grande qualité vocale mais le procédé est gourmand en mémoire : 30 Ko pour 1 seconde d'enregistrement. C'est un gros problème pour les petits ordinateurs. Un compactage est nécessaire. Grâce à certains circuits, on arrive à 250 octets par seconde. Le revers de la médaille c'est qu'il faut des outils spéciaux pour effectuer le codage...
On distingue 3 modes : "LPC", "à formants" et "ADPCM" (le tout dernier en date). Avec ces modes, on peut travailler de 3 façons différentes : voix phonétique, voix réelle, voix par diphones.
Certains sons tels que "gue", "be", "ve" posent des problèmes d'enchaînement conduisant à une voix hachée, robotique, à cause de l'absence de liaisons.
Dans la langue française, il y a 40 phonèmes. Pour produire un mot, on fait des mélanges. Ainsi, pour "Bonjour", on prend la moitié de la fin du son "Bé", la moitié du début du son "on', le début de "on" mélangé à la fin de 'j' etc. Hélas, avec cette solution, on n'obtient toujours pas une voix humaine.
Arcades : Existe-t-il une solution plus acceptable ?
JP. C : Nous, TMPI, proposons le catalogue de mots. Il ne permet pas de travailler directement à partir d'un texte. Un certain nombre de mots est mis à la disposition de l'utilisateur, sur une disquette mais on obtient une voix réelle. Il reste alors à intégrer le problème de l'intonation. Les études faites en France actuellement donnent de bons résultats.
Arcades : Et si l'on veut composer à partir d'un texte ?
JP. C : Les produits diphones permettent l'analyse d'un texte au moyen de marqueurs. On peut alors lire le texte avec une intonation publicitaire ou celle d'un parler courant, par exemple. Jusqu'à présent, les circuits intégrés étaient très chers. De plus, il fallait une mémoire très importante. Avec des ordinateurs comme les PC, Atari ou Amiga, on aboutit à des solutions acceptables. D'ailleurs le grand public est intéressé...
Arcades : Quels sont les domaines "grand-public" où la synthèse vocale présente un intérêt ?
JP. C : Actuellement, elle est utilisée dans les alarmes, par les handicapés et dans l'éducation. Dans ce dernier cas, quand la qualité vocale sera suffisante, on pourra songer à l'enseignement des langues ; c'est d'ailleurs le marché que l'on voudrait attaquer.
Arcades : Et avec la qualité actuelle, les plus petits arrivent à comprendre ? L'alphabet, par exemple ?
JP. C : Avec les synthés utilisés jusqu'ici, on avait des problèmes avec les "B", "D", "M", " N"... Avec la nouvelle gamme qu'on sort maintenant, nous n'avons plus ce genre de problème, surtout avec les gens qui ont déjà entendu ces sonorités. Par contre, la question se pose de savoir si, dans l'étude des langues, les gens qui n'en connaissent pas les sonorités peuvent acquérir les notions qu'on veut leur donner. Mais, à l'aide d'un vocabulaire en catalogue, on peut avoir pour une langue précise, une bonne qualité de compréhension.
Arcades : La version que vous présentez sur PC en est la preuve...
JP. C : Oui, et ce n'est qu'un proto ! Nous venons de recevoir des nouveaux circuits et attendons sous peu l'outil de développement qui va avec. Ça devrait être nettement meilleur !
Arcades : Sur quels ordinateurs allez-vous travailler ?
JP. C : Essentiellement PC, Atari et Amiga : il faut qu'on sorte du marché français et qu'on vise l'export. Techniquement, la solution ADPCM est intéressante. Avec 4 Ko d'informations par seconde, on n'a pas besoin d'outil de développement.
Au fur et à mesure que la taille mémoire des ordinateurs croît, des possibilités nouvelles s'offrent.
Arcades : Qu'est-ce qui vous a amené à travailler dans le domaine de la synthèse vocale ?
JP. C : Nous avons commencé avec les systèmes d'enseignement musicaux. Puis, le plan informatique pour tous à suivi.

On a alors découvert l'Exelvision. L'idée de faire des logiciels parlants était bonne mais Exel s'est planté car ils voulaient tout faire eux-mêmes. De notre côté, on s'est dit qu'on pourrait faire une synthèse vocale sur les ordinateurs n'en possédant pas, tels que : Thomson, Amstrad, etc.

Arcades : Cela a représenté un investissement important en recherche et développement ?

JP.C : Pas énorme finalement, sauf au niveau des outils de développement nécessités par les produits compactés. Environ 10 à 30 millions de centimes.

Arcades : Comment se présente le marché actuel ?

JP. C : Nous avons de bons espoirs car nous sommes implantés sur le marché depuis assez longtemps et nous avons acquis un certain savoir-faire. Il nous faut réaliser une implantation à l'étranger, ce qui passe par la création de tout un réseau pour sélectionner et enregistrer les voix. Il faut trouver le timbre qui passe bien ! Un mauvais choix de voix au départ aboutit par la suite à une perte de temps considérable.

Arcades : Comment sont choisis les gens qui ''prêtent'' leur voix ?

JP. C : On cherche dans le milieu du théâtre, cinéma etc. A cause de la diction. Le timbre seul ne suffit pas, il faut aussi l'expression. De plus, il est indispensable que les gens s'intéressent à ce qu'ils font. Il est amusant de signaler qu'on trouve moins d'hommes que de femmes. Enfin, de notre côté, cela exige une totale confiance car, pour les langues étrangères, comment évaluer la qualité de ce qui nous est proposé ?

Notre orientation consiste à vendre aux pays non-anglophones : ils représentent un marché potentiel de 250 millions d'individus...

Arcades : Et la reconnaissance vocale ?

JP. C : Ah, ça c'est une autre histoire ! On y songe...◆



L'équipe Loriciels

loriciels

UN PETIT CHAT BIEN SYMPA



Malicieux, joueur, il l'est, le petit chat qui orne le logo de Loriciels. Pour l'équipe qui est derrière, à la passion du jeu, il faudrait également ajouter une qualité : la compétence. Et celle-ci s'étend à tous les niveaux : technique, artistique et... commercial.

Loriciels est né en 1983, très exactement au mois de septembre. En étant observateur, vous remarquerez la présence du mot "oric" dans le nom de la société. Eh oui ! Les utilisateurs de cette bonne vieille machine n'oublieront pas que Loriciels s'est créé pour leur offrir, dès les premiers mois, d'excellentes créations françaises pour leur bécane très british. A l'époque, quel autre matériel avait le vent en poupe ? Le Spectrum de Sinclair, lui aussi d'origine anglaise.

Marc Bayle et Laurant Weill ont associé leurs passions, le premier pour le Spectrum, le second pour l'Oric et leurs compétences pour fonder la société et donner au petit chat un logis de 35m². Et pour faire connaître ce joli monde, un petit bout de femme aussi dynamique que sympathique, Isabelle qui, quelques mois plus tard, allait porter le même nom que Laurant. N'allez pas croire que tout est simple et structuré : au début, chacun fait un peu de tout, y compris emballages, envois postaux et manutention de colis.

Marc et Laurant se sont rencontrés pendant leur service militaire qu'ils effectuaient en tant que scientifiques du contingent.

L'apport initial (environ 40 000 F) a entièrement été consacré à la pub.

Laurant a été le 1er importateur de l'Oric en France et Marc faisait des piges pour des revues micro et dans ce cadre, il était venu voir Laurant afin d'effectuer un comparatif Spectrum-Oric. Laurant avait écrit pas mal de programmes sur Oric, Marc sur Spectrum : la suite, on la devine ! Quelques programmeurs indépendants ont permis de lancer l'affaire. Il est important de noter que l'apport initial (environ 40 000 F) a entièrement été consacré à la pub : qui veut la fin, veut les moyens ! Un investissement qui s'est avéré très profitable. C'est Philippe Seban qui a créé la pub

et le logo.
Une secrétaire vint alors compléter l'équipe et c'est déjà le premier déménagement. Toute la presse micro s'en souvient "Loriciels, ça déménage !" annonçait le petit carton humoristique porteur de la nouvelle adresse. Cette surface approchait les 150 m². Un bel "appart" en quelque sorte.

Très vite, il a fallu intégrer la communication globale, c'est-à-dire le marketing et la pub dont la responsabilité a été attribuée à Philippe Seban. Philippe créait aussi les jaquettes. Les premiers titres ? Godilloric, Gastronon, Orion, l'Aigle d'Or...
Fin 84, début 85, le succès aidant, Loriciels se décide à monter un département export.
Fin 85, départ vers de nouveaux locaux et développement des exportations : Suisse, Belgique, Angleterre, Allemagne et un peu vers l'Espagne. Et on double la surface des locaux !

Quand on ne contrôle pas sa distribution, on ne contrôle pas sa société.

L'automne 1986 marque un nouveau succès pour Loriciels, avec la sortie de Bob Winner, un événement dans le genre, avec des images digitalisées... Un réel succès pour ce jeu d'arcade-aventure, adapté depuis lors sur presque toutes les machines ! 86 est aussi l'année d'une nouvelle génération de logiciels : Sapiens, MGT etc. En septembre 86, le département distribution de Loriciels est créé : Loridif. Loriciels peut ainsi tout suivre, tout maîtriser. Il y a 7 représentants pour toute la France, assistés par un réseau de télévendeurs et supervisés par Gilles Daudier, le directeur des ventes. Loriciels part du principe que, quand on ne contrôle pas sa distribution, on ne contrôle pas sa société. Là se trouve aussi le secret d'un temps de réaction très bref face à la sortie d'un bon produit.
Loriciels est également l'éditeur français le mieux implanté chez les grands distributeurs : gros hypermarchés, FNAC, etc.

Et la création dans tout ça ? Loriciels possède une équipe interne mais n'exclut pas l'offre de programmeurs venus de l'extérieur. Ainsi, "5e axe" et "Sapiens" sont des produits arrivés entièrement finis. Mais Loriciels reste assez fidèle à ses programmeurs indépendants. A partir du moment où ils travaillent pour le petit chat, c'est très rare qu'ils partent ailleurs. Du reste, Loriciels met à leur disposition tout le matériel, mais aussi les ressources humaines dont ils ont besoin. Pour un type de jeu donné, on s'adresse à un programmeur donné.
Mais la création est aussi un travail d'équipe. Ainsi, Mach III est le fruit d'un grand "brain storming". Réalisé par Vincent Baillet (qui avait programmé Bactron), sur une musique de Michel Winogradoff (de l'orchestre du Splendid), et des graphismes de Bruno Masson (également Bob Winner) animés sur ST à 25 images/seconde. L'idée de génie était d'y ajouter le piment d'une voix charmeuse mais non moins synthétisée, murmurant quelques phrases encourageantes. En général, 3 personnes au moins planchent sur un logiciel.
L'intervention des gens de l'extérieur apporte du sang neuf, au niveau de la créativité, à l'équipe de Loriciels.
C'est pour favoriser cette création externe, que Loriciels met sur pieds "Les Studios", structures d'accueil pour les programmeurs d'une région. On y recherche les richesses locales drainées parmi les créateurs locaux. Le Studio conserve une vocation de création ; les aspects marketing, distribution, production restent sous l'entière responsabilité des gens de Rueil. Annecy a été la première ville élue. Frédérik Spada et Christophe Perrotin l'animent. Les premiers résultats concrets sont Forteresse et Pharaon, bien connus de nos lecteurs.
Les visées de Loriciels, nous l'avons vu, ne s'arrêtent pas aux frontières de l'hexagone : le Royaume-Uni constituant un marché fondamental, le 20 septembre 87, une antenne était ouverte à Birmingham (berk ! c'est plutôt gris là-bas...). Niki Penny est la directrice du marketing et se voit chargée de promouvoir l'image de marque de Loriciels chez nos voisins anglais. Les logiciels sont adaptés, comme il se doit, à ce marché.


Niki PENNY (Loriciels U.K.)

Mais revenons en France où sous la conduite de Marie-Caroline Lafay, attachée de presse de Loriciels, nous avons pu visiter les vastes locaux (1500 m²) de Rueil. Dans le calme des bureaux d'où s'échappent quelques musiques et bruitages futuristes, planchent les différents créateurs mais

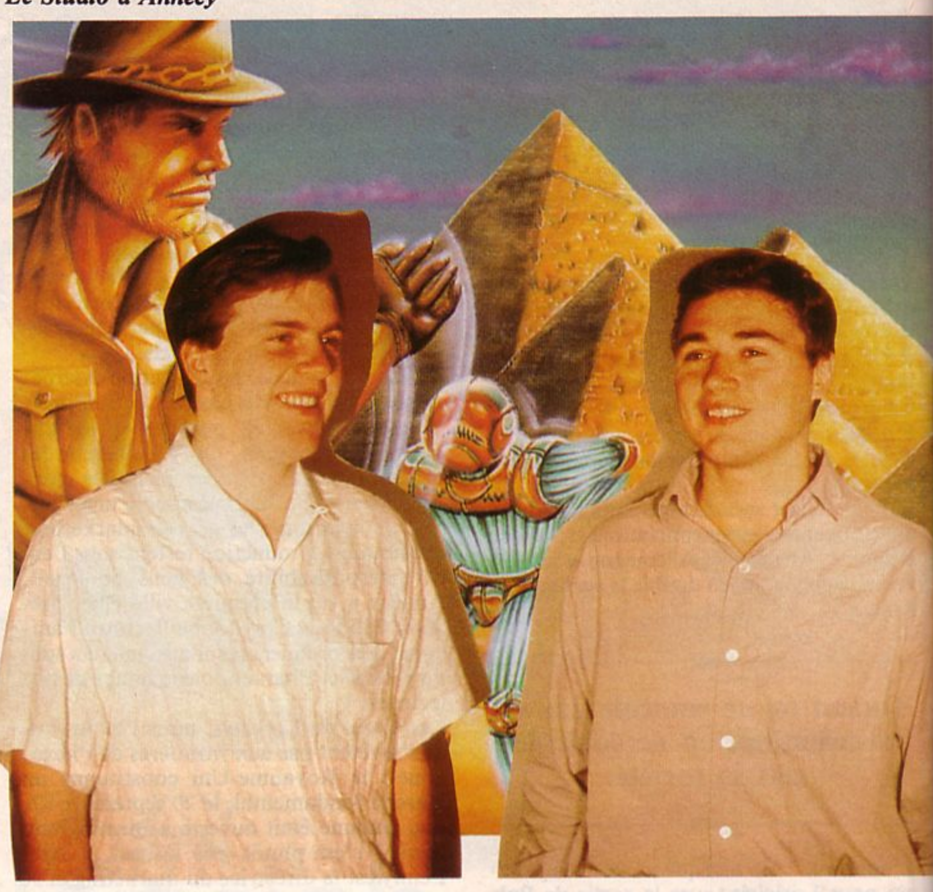

L. WEILL et M. BAYLE

aussi, tous ceux qui sont chargés de l'administration de cette jeune entreprise. Bernard Auré, Vincent Baillet, Pascal Jarry, les programmeurs, manient indifféremment le C, l'assembleur ou ce bon vieux BASIC. Bruno Masson, graphiste, jongle avec les outils graphiques, la planche à dessin ou le digitaliseur. Claude Akriche est chargé de tester les produits : passe son temps à s'amuser môssieur ! Souvent, on fait appel aux jeunes du coin : ils travaillent pour Loriciels en se défonçant sur leurs joysticks mais ne vous y trompez pas, ils sont impitoyables. Quand un jeu est moyen, voire nul, Loriciels s'en réfère à leur jugement. On peut dire que, jusqu'à ce jour, ils n'ont pas commis beaucoup d'erreurs.

"Les Studios", structures d'accueil pour les programmeurs d'une région.

1988 sera l'année des 5 ans de Loriciels. Les quelques projets que nous avons pu découvrir lors de notre visite laissent présager que le petit chat nous réserve encore de bonnes surprises. Nous lui souhaitons d'avoir toujours autant de talent et surtout, une longue vie... pour notre plus grand plaisir !●

Le Studio d'Annecy

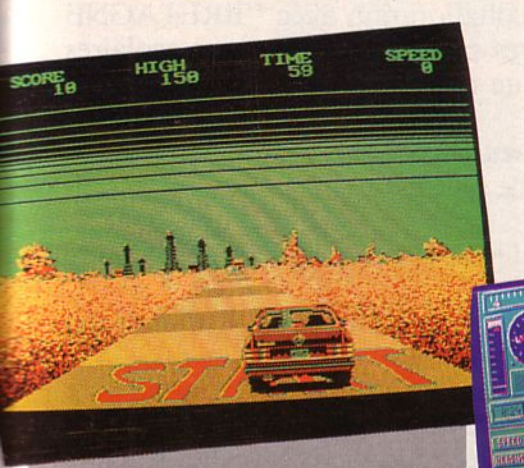


ADAPTATIONS

Dans ces colonnes, nous présenterons les logiciels déjà testés dans ARCADES, sur une machine différente.



▲ **V**u dans Arcades n° 2, **les Ripoux** de Cobra Soft s'attaquent à la pègre qui hante l'Atari ST. L'intérêt du jeu reste le même mais les graphismes gagnent en qualité.



Vu dans Arcades n° 2, **les Crazy Cars** de Titus débarquent sur PC et compatibles. Eh ! Mais ce n'est pas si mal, compte tenu des modestes possibilités graphiques en mode CGA ! Les programmeurs ont réussi une belle transformation. Seule la route demeure toujours un peu trop monotone faute d'obstacles.

Vu dans Arcades n° 3, **The Hunt for Red October** de Argus porte l'aventure du sous-marin soviétique... et de son commandant jusqu'au clavier des PC (normal, vu la forme du curseur !) et compatibles. La notice est traduite en français. Les graphismes sont des plus corrects et le jeu toujours aussi captivant !



Vu dans Arcades n° 3 sur Atari ST, le fantôme de **Bubble Ghost** d'Ere Informatique arrive sur Amstrad CPC. Bien que la bulle de savon soit un peu moins ronde, les graphismes et l'animation sont toujours aussi réussis et Bubble Ghost reste un bon jeu. ▶



▲ **V**u dans Arcades n° 3 et présenté sur Atari ST, **Mach 3** de Loriciels vient d'être adapté sur Amstrad CPC. Malgré quelques petits défauts liés à une animation plus délicate du vaisseau, ce jeu d'arcade reste un bon divertissement et conserve son intérêt.



Possesseurs de consoles Atari 2600 et 7800 réjouissez-vous ! Epyx, dans sa grande générosité a implanté dans le silicium des cartouches mémoire dont se nourrissent vos consoles, les algorithmes de **Summer Games** et **Winter Games**. Les graphismes sont limités par les possibilités du matériel mais tout de même, vous n'allez pas faire la fine bouche !

GRAND CONCOURS PERMANENT

A vos yeux fatigués et rougis par de longues soirées devant l'ordinateur, on voit que vous ne sortez pas beaucoup. Evadez-vous ! Nous vous offrons, en collaboration avec "BRETAGNE et VENISE", un voyage ou un séjour avec activités sportives pendant les vacances scolaires (Pâques). Pour gagner, il suffit de participer au concours que nous vous proposons ici.
Le voyage offert sera fonction de l'âge du gagnant.
Les 10 meilleures réponses seront récompensées par un cadeau surprise.
Pour un jeune de **moins de 14 ans,** un séjour de tennis, golf, voile ou équitation pendant les vacances scolaires de Pâques.
Pour un jeune de **14 à 17 ans,** un séjour durant la même période, à l'Hôtel Serola en Principauté d'Andorre.
Si notre gagnant a plus de 18 ans, il passera un week-end de 3 jours et demi, en demi-pension dans un hôtel 3 étoiles à Hammamet (Tunisie).
Ce concours est ouvert à tous les lecteurs d'Arcades, à l'exception des personnels du groupe de presse Faurez-Mellet, des employés des sociétés de diffusion et d'édition de logiciels. Les réponses doivent obligatoirement nous parvenir sur la page ci-contre, découpée dans la revue. Aucune photocopie ne sera acceptée.
Le gagnant (ou sa famille) sera mis en contact avec l'organisme de voyage pour régler toutes les modalités du séjour.



Parmi les 20 titres de logiciels cités ci-dessous par ordre alphabétique, établissez votre classement en notant dans la colonne réservée, la place que vous attribuez à chacun d'eux. Le gagnant sera celui dont la liste se rapprochera le plus du classement type obtenu en faisant la moyenne de toutes les réponses que nous recevrons à la rédaction.
La question subsidiaire servira à départager d'éventuels ex aequo.

TITRES	EDITEURS	VOTRE CLASSEMENT
Arkanoïd	Imagine	
Barbarian	Psygnosis	
Blueberry et le Spectre aux balles d'or	Coktel Vision	
Bob Winner	Loriciels	
Defender of the Crown	Mindscape	
Flight Simulator II	Sublogic	
Gunship	MicroProse	
Iznogoud	Infogrames	
L'Arche du Captain Blood	Ere Informatique	
Le Manoir de Mortevielle	Kylkhor/Langlois	
Les Ripoux	Cobra Soft	
Marble Madness	Electronic Arts	
Mask II	Gremlin	
Nemesis II	Konami	
Out Run	Sega	
Quad	Microïds	
Road Runner	US Gold	
Test Drive	Accolade	
The Sentinel	Firebird	
Zombi	Ubi Soft	

Question subsidiaire : Combien de **bonnes réponses** aurons-nous reçues à la date de clôture du concours (31 mars 1988) ? ______________________

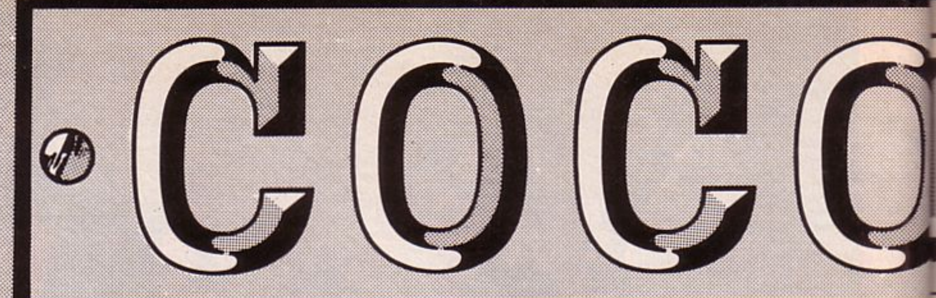
Renvoyez cette page à CONCOURS MENSUEL ARCADES - Editions SORACOM - BP 11 - 35170 BRUZ
Aucune photocopie ne sera acceptée. Pour le mineur gagnant, l'autorisation des parents sera nécessaire.
Dernier délai le 31 mars 1988.

NOM : ______________________ Prénom : ______________________

Adresse : ______________________ Ville : ______________________

Code Postal : ______________________ Signature : ______________________





IL Y A LES CLIENTS COCONUT... *IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...*

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS Ø **45.01.67.28**
Métro Argentine

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS Ø 43.55.63.00
Métro Oberkampf

TOUS OUVERTS DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H à 19 H

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	
ALBUM UBI	210/250
COMPUTER HITS 6 VOL.4	140/180
FIVE STAR VOL. 3	110/169
4 ACES	139/179
DIX JEUX FANTASTIQUES	139/179
GAME,SET & MATCH	129/169
MAGNIFICIENT 7	110/159
IMAGINE ARCADE HITS	110/159
ALL STAR HITS N.2	110/159
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110/169
ALBUM EPYX	110/180
LIVE AMMO	110/169
BIG 4 VOL. 2	95/145
STAR GAMES 2	95/145
AMSTRAD GOLD HITS N.2	95/145
OCEAN ALL STAR HITS	95/145
HIT PACK	95/145
HIT PACK 2	95/145
HIT PACK 3	95/145
6 PACK VOL.2	95/145
ANDY CAPP	95/169
BASKET MASTER	89/145
BASIL DETECTIVE	95/145
BOB MORANE (LA JUNGLE)	235/235
BOB MORANE (LA CHEVALERIE)	235/235
BOB MORANE (S.F.)	235/235
BUGGY BOY	95/145
BIVOUAC	125/169
BARBARIANS	95/135
CAPTAIN AMERICA	95/145
CRAZY CARS	129/159
COMBAT SCHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DEATH WISH 3	89/139
ENDURO RACER	89/139
FIRETRAP	95/145
FORTUNES DU FOOTBALL	190/210
GUILD OF THIEVES	195
GALACTIC GAME	95/145
GUADALCANAL	95/145
GRYZOR	89/139
GAUNTLET 2	95/145
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
INTERNATIONAL KARATE +	95/145
IZNOGOOD	195/245
IRON HORSE	95/145
INDIANA JONES	95/145
LES MAITRES DE L'UNIVERS	95/145
L'ANGE DE CRISTAL	195/195
LES RIPOUX	190/210
L'OEIL DE SETE	145/185
LE MAITRE DES AMES	185
L'ANNEAU DE ZENGARA	145/185
LE TALISMAN D'OSIRIS	145/190
MACH 3	129/179
MATCH DAY 2	89/149
MASK TWO	95/145
MARCHE A L'OMBRE	140/145
OUT RUN	89/145
PHANTOM CLUB	95/145
PSYCHO SOLDIER	89/145
PROHIBITION	145/190
QIN	245
RAMPAGE	95/145
ROLLING THUNDER	95/145
RASTAN SAGA	89/139
RYGAR	89/139
RENEGADE	89/139
ROAD RUNNER	89/139
SUPER HANG ON	95/145
STAR WARS	95/145
SIDE ARMS	89/145
SUPER SPRINT	89/145
SILENT SERVICE	90/139
STARGLIDER	145/195
TURLOGH LE RODEUR	235/235
THUNDERCATS	89/139
TRANTOR	89/139
VICTORY ROAD	89/139
WIZARD WARZ	89/139
WORLD CLASS LEADERBOARD	89/139
WONDERBOY	89/139

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	
GAME, SET & MATCH	129/179
LES TRESORS D'US GOLD	115/179
MAGNIFICIENT 7	110/169
BIG 4 VOL. 2	110/169
LIVE AMMO	110/169
ALBUM EPYX N.2	99/149
HIT PACK	89/139
HIT PACK 2	89/139
HIT PACK TRIO	89/139
6 PACK VOL. 2	89/139
POWER CARTRIDGE	470 K
APOLLO 18	120/190
ANDY CAPP	95/145
AIRBONE RANGER	169/199
ACE 2	95/149
BANGHOK NIGHTS	95/145
B 24	169/219
BASIL DETECTIVE	95/145
BUGGY BOY	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
BISMARCK	110/169
BARBARIANS	89/139
CHESSMASTER 2000	120/195
CHUCK YEAKER FLGHT ADV	/240
COMBAT SHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DEMON STALKERS	290
DEJA VU	190
DISCOVERY	95/145
DEATHWISH 3	95/149
DEFENDER OF THE CROWN	130/145
DESTROYER	/145
FLIGHT SIMULATOR II. N. FR	490/590
GUADALCANAL	95/145
GALACTIC GAME	95/145
GRAND PRIX 500CC	139/189
GUNSHIP	139/189
GAUNTLET 2	95/145
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
ICE HOCKEY	110/169
INTERNATIONAL KARATE +	95/145
INDIANA JONES	89/139
LES MAITRES DE L'UNIVERS	95/145
LEGACY OF THE ANCIENT	269
LAST NINJA	99/145
MIGHT & MAGIC	390
MADBALLS	95/145
MATCH DAY 2	95/145
MEAN STREAK	95/145
MASK 2	95/145
OKINAWA	90/140
OUT RUN	95/145
PROHIBITION	175/175
POWER STRUGGLE	90/140
PSYCHO SOLDIER	95/145
P.H.M. PEGASUS	/195
PIRATES	145/185
ROLLING THUNDER	95/145
RAMPAGE	95/145
RASTAN SAGA	95/145
RENEGADE	95/145
RYGAR	95/145
ROAD RUNNER	95/145
REVS +	120/169
SLAINE	199
SUBBATTLE SIMULATOR	189
SUPER STAR SOCCER	95/180
STREET SPORT BASEBALL	95/145
STAR WARS	95/145
SIDE ARMS	89/145
STARGLIDER	160/190
SILENT SERVICE	89/139
TEST DRIVE	120/240
THE HUNT FOR RED OCTOBER	169/219
TRAILBLAZER 2	95/145
THUNDERCATS	95/145
TRANTOR	89/139
VICTORY ROAD	89/139
WARGAME CONSTRUCTION SET	/240
WORLD CLASS LEARDERBOARD	95/169

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110
GAME, SET & MATCH	129
MAGNIFICIENT 7	110
HIT PACK	95
HIT PACK 2	95
HIT PACK TRIO	95
6 PACK VOL.2	95
ACE 2	95
ARKANOID	89
CALIFORNIA GAMES	95
CAPTAIN AMERICA	95
COMBAT SHOOL	89
DEFLEKTOR	95
DEATH WISH 3	89
ENDURO RACER	95
FLYING SHARK	95
F 15 STRIKE EAGLE	120
GAUNTLET 2	95
GRYZOR	89
GALACTIC GAMES	95
GUNSHIP	95
GUADALCANAL	95
GAME OVER	95
IMPOSSIBLE MISSION 2	89
INTERNATIONAL KARATE +	95
INDIANA JONES	95
LES MAITRES DE L'UNIVERS	89
MATCH DAY 2	89
MASK 2	89
OUT RUN	95
RAMPAGE	95
RASTAN SAGA	95
RYGAR	89
RENEGADE	95
ROAD RUNNER	95
SUPER HANG ON	95
SALAMANDER	95
SUPER SPRINT	95
STARGLIDER	169
SILENT SERVICE	95
THUNDERCATS	89
TRANTOR	95
THE PAWN (128K)	149
WORLD CLASS LEADERBOARD	95

ATARI XL /XE

COMPILATIONS :	
ATARI ACES	95/...
PLATFORM PERFECTION	95/...
SHOOT EM UP	95/...
ARKANOID	95/145
AIRWOLF	95/...
CRUSADE IN EUROPE	120/169
CONFLICT IN VIETNAM	150/190
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DRUID	120/169
GAUNTLET	95/145
ENCOUNTER	120/169
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
GREEN BERET	95/...
INTERNATIONAL KARATE	95/149
KNIGHT ORC	189/195
L'ENIGME DU TRIANGLE	/190
LEADER BOARD	95/145
MIG ALLEY ACE	120/169
MIRAX FORCE	110/169
NATO COMMANDER	120/...
NINJA	69/...
PIRATES OF THE BARBARY COAST	/149
SPITFIRE 40	120/169
SPITFIRE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	95/145
TUER N'EST PAS JOUER	110/169
THE PAWN	/199
TOMAHAWK	110/169

PC 1512 & COMPATIBLES

JEUX :	
ALBUM EPYX	195
ACE 2	195
ARKANOID	190
ANNALS OF ROME	290
ANCIENT ART OF WAR	350
ANCIENT ART OF WAR AT SEA	430
BRUCE LEE	175
BOULDERDASH 2	145
BLUEBERRY	245
BOB MORANE (S.F.)	199
BOB MORANE (CHEVALERIE)	199
BOB MORANE (LA JUNGLE)	199
CONFLICT IN VIETNAM	245
CRUSADE IN EUROPE	290
COLOSSUS BRIDGE	190
CRASH GARRET	269
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
COMMANDO	390
CHESSMASTER 2000	350
CHAMPIONSHIP GOLF	290
DEFENDER OF THE CROWN	245
DESTROYER	215
FORTUNES DU FOOTBALL	290
FOOTBALL MANAGER	320
FLIGHT SIMULATOR	450
SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM.	
I'UNITE	250
SCENERY JAPAN	250
SCENERY SAN FRANCISCO	250
GALAXIAN	169
GETTYSBURG	390
GUNSHIP	295
GULFSTRIKE	290
ICE HOCKEY	290
IMPACT	179
INFILTRATOR 2	345
JET	490
KARATEKA	290
KNIGHT ORC	245
KAMPFGUPPE	350
KING QUEST III	440
LE NECROMENCIEN	195
MASQUE +	225
MECH BRIGADE	290
MEURTRES EN SERIE	270
PC 1512 HITS	225
PSI 5	290
POLICE QUEST	245
PROHIBITION	220
PHANTASIE	290
QIN	269
RINGS OF ZILFIN	290
STAR LORD	290
SPACE QUEST 2	350
SHANGAI	195
S.D.I.	275
SUB BATTLE SIMULATOR	249
STARGLIDER	195
SILENT SERVICE	225
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TAU CETI	195
TEST DRIVE	350
ULTIMA 1	250
ULTIMA 3	225
ULTIMA 4	225
WIZARD CROWN	245
WORLD TOUR GOLF	185
WORLD CLASS LEADERBOARD	450
WORLD GAMES	380
EDUCATIFS :	
BALADE AU PAYS DE BIG BEN	280
BALADE OUTRE RHIN	280
ENIGME A OXFORD	280
VISA POUR HIDE PARC	250
MATH 3EME	260
MATH 6EME	260
OBJECTIF MONDE	220
OBJECTIF FRANCE	220

ATARI 520/1040 STF

ALBUM EPYX	23
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	21
ARKANOID	12
BILL PALMER	22
BUBBLE BOBBLE	17
BOB MORANE (LA JUNGLE)	22
BOB MORANE (LA CHEVALERIE)	22
BOB MORANE (S.F.)	22
BIVOUAC	18
BLUE WAR 3	22
BLUEBERRY ET LE SPECTRE	21
BUBBLE GHOST	17
BARD'S TALES	22
BARBARIAN (PSYNOSIS)	19
BARBARIAN (PALACE SOFT)	14
BALANCE OF POWER	29
CALIFORNIA GAMES	29
CHIMERA	22
CATCH 23	22
CRAZY CARS	22
COLONIAL CONQUEST	27
DONGEON MASTER	29
DEMONIAC	22
DEJA VU	28
DEFENDER OF THE CROWN	26
ECO	19
ENDURO RACER	21
FORMULA 1 GRAND PRIX	19
F15 STRIKE EAGLE	19
FLIGHT SIMULATOR II NF	34
GUNSHIP	22
GAUNTLET	16
GOLDRUNNER	18
GOLDEN PATH	17
GRAND PRIX 500cc	19
GUILD OF THIEVES	18
IRON LORD	28
IZNOGOOD	24
IMPACT	14
INDIANIA JONES	16
JUMP JET	24
JINXTER	24
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	22
LA MASCOTTE	19
L'AFFAIRE	22
LES RIPOUX	17
LEADER BOARD	17
MOEBIUS	22
MASQUE +	19
MANHATTAN DEALER	22
MACH 3	19
MARBLE MADNESS	19
MISSION ELEVATOR	19
MANOIR DE MORTVILLE	17
OUT RUN	19
PIRATES OF THE BARBARY COAST	14
PROHIBITION	17
PHANTASIE 2	23
PHANTASIE 3	23
PAWN	22
QUEST	22
RAMPAGE	16
RING OF ZILFIN	24
ROAD RUNNER	17
ROADWAR EUROPA	24
SPY VS SPY	29
SPACE QUEST 2	34
SUPER SPRINT	14
STAR WARS	17
STAR TREK	17
SENTINEL	17
SAPIENS	19
S.D.I.	27
SILENT SERVICE	21
THE HUNT FOR RED OCTOBER	22
TANGLEWOOD	18
TRAUMA	22
TERRORPODS	19
THE LAND OF LOUNGE LIZARD	44
T.N.T.	17
ULTIMA 3	23
WINTER OLYMPIADE 88	19
WIZARD CROWN	23

RHO, HERBULOT vus par CRAFTON & XUNK



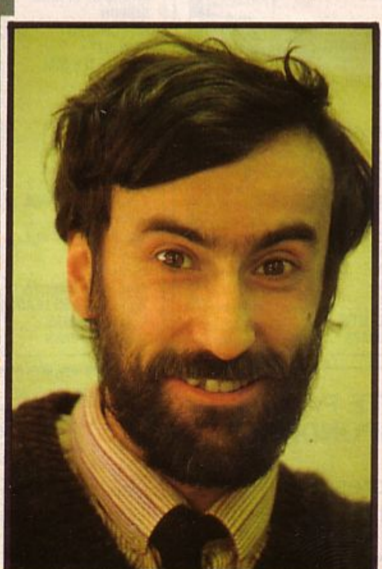
Janvier 2988 : Crafton invite son fidèle Xunk.

Crafton : On se fait une bouffe ?
L'image de Xunk, le podocéphale, se forme sur l'écran du visiophone.
Xunk : XOR ! S'écrit-il. RLA ! RLA !
Pour plus de commodité et afin que nos lecteurs puissent suivre ce dialogue que seule la grande complicité qui lie Crafton à Xunk depuis le début de leurs aventures rend compréhensible, nous traduirons ici dans notre langue les messages qu'ils échangent en transmission de pensée.
Crafton : Tu sais, il y a longtemps que je voudrais qu'on parle de nos pères, ces 2 humains géniaux à qui on doit nos aventures.
Xunk, étonné, répondit :
Xunk : Ah oui, Michel et Rémi. Z'avaient de drôles de noms au 20e siècle !

Extrayant les fiches de son cerveau électronique, Crafton récita :
Crafton : Michel Rhô, 35 ans, graphiste de talent. Rémi Herbulot, 31 ans, programmeur-concepteur de génie. Tous deux sont recherchés par les éditeurs du monde entier mais sont jalousement conservés par Ere Informatique.
Xunk : Le premier vit à Paris, l'autre au calme, en Normandie : il fuit la ville et a besoin du silence pour cogiter. Tiens, un jour, en prenant son pied en dessinant le mien, Michel m'a confié qu'il travaillait, auparavant, dans une banque, puis dans la pub.
Crafton : C'est marrant, il a découvert l'ordinateur et, depuis, il ne dessine qu'avec lui, ou presque ! Tu crois qu'il sait aussi programmer ?
Xunk : Un peu, mon vieux ! En BASIC et en langage machine. Il a même écrit un BASIC Etendu pour une bécane aujourd'hui disparue, le Laser 200.
Crafton, rêveur, machouille deux gélules au goût d'oie rôtie. Il les accompagne de quelques gouttes d'un nectar concentré chargé d'accélérer la fluidité de circulation des signaux dans ses neurones électriques.
Xunk continue :
Xunk : C'est alors qu'il a eu l'opportunité d'exercer ses talents de dessinateur sur ordinateur.
Crafton : Tu parles, c'était sur Spectrum, sans outil graphique et il travaillait en dessin "vectorisé", le tout mis dans des lignes de Datas, jusqu'à ce qu'il découvre l'existence d'une tablette graphique baptisée "Grafpad".
Xunk : Ouais, je sais... C'est à ce moment là qu'il a rencontré Rémi. Il cherchait vainement un éditeur pour son jeu


HERBULOT




RHO

de flipper. Une idée géniale, un peu dans le genre "Pinball Construction Set" : un flipper modulaire, où l'on pouvait dessiner les plateaux les plus fous. Ils l'ont baptisé "Macadam Bumper".
Crafton : En fouillant dans ma base de données, j'ai découvert que Rémi avait touché un peu à tout avant d'arriver à la micro. Les humains disent que c'est un autodidacte. Il a tout appris sur un faux compatible PC, doté d'un 8088, puis est passé sur Oric.
Xunk : Il m'a raconté que, pour écrire son "Macadam Bumper" sur Oric, il a d'abord développé son propre assembleur ! Depuis, son programme a fait bien du chemin...
Crafton :... et Michel a dessiné une femelle humaine qui orne son fronton.
Xunk : On dirait que t'en pinces pour elle ?
Crafton : Tu ferais mieux de t'occuper de ta Xunkette !
A cette seule évocation de sa podocéphalette préférée, Xunk bafouilla :
Xunk : ADD, ORA, BIT, XOR, RET...
(La Rédaction se refuse à traduire ces termes !).
Crafton : Allez, ne boude pas ! Te souviens-tu de notre première rencontre ? C'était en mars 2912 !
Xunk : Oui, toi l'humanoïde et moi le podocéphale.
L'idée d'un jeu en 3D avec de beaux graphismes, de nombreux maniements d'objets, une sorte du super Knight Lore germait dans l'esprit fertile de Rémi.
Crafton : Chez un passionné de science fiction, il ne pouvait pas en être autrement. Il m'a dit qu'il avait conçu le jeu à l'envers, en envisageant l'aspect technique d'abord et le scénario ensuite. Comment le joueur réagirait-il, quel intérêt trouverait-il au jeu, etc.
Xunk : Michel, pendant ce temps-là, continuait à dessiner et à chercher les formes les plus sympas. Il est très "branché robot", le père Michel ; ça se voit sur tous ses dessins ! Il dit que, faire des robots rigolos c'est dédramatiser l'idée de robot.
Crafton : Mais c'est quoi son job au juste ?
Xunk : Il dessine les pages de présentation, les jaquettes, travaille les formes, les couleurs, les mouvements des différents sprites.
Crafton : Il utilise des logiciels de création graphiques ?
Xunk : nqsetnoi nfeni...

Rémi et Michel restent à l'écoute des joueurs et tiennent compte de leur avis.

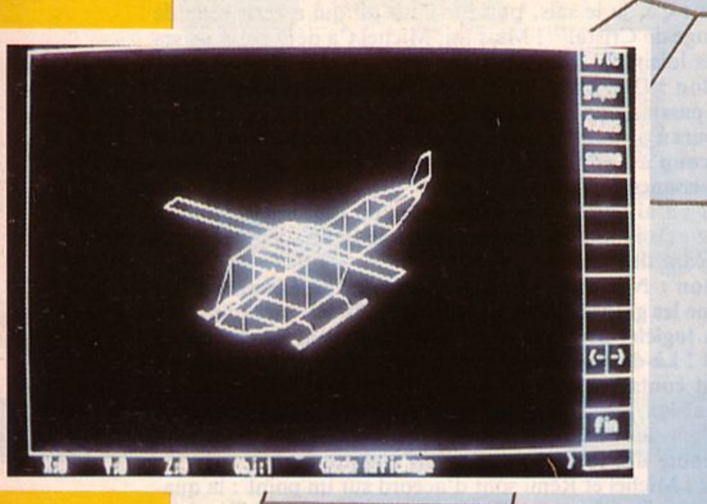
Crafton : Je t'ai déjà dit de ne pas parler la bouche pleine !
Xunk : "Degas Elite" est son préféré depuis qu'il est sur ST. Avant c'était "Salut l'Artiste" sur Amstrad CPC. Après, c'est du bricolage et il repasse ses dessins d'un ordinateur à l'autre avec une RS 232 et des "outils maison". Mais s'il avait un Amiga, il créerait sur Amiga : qui peut le plus peut le moins...
Crafton : Il ne connait pas la digitalisation d'image ?
Xunk : T'es fou toi ! Michel, c'est un artiste. Les digitaliseurs, ça appauvrit la création. Tiens, Oxphar, tu connais ? Tout a été fait à main levée.
Crafton : Ce matin, j'ai reçu les signaux radio du Rédacteur en Chef d'un journal terrien : "Arcades". Il voulait savoir ce qui leur a donné l'idée, à tous deux, de faire "l'Ange de Cristal" ?
Xunk : J'ai l'impression que Rémi est atteint d'une certaine "perfectionnite". Il voulait un jeu avec encore plus d'objets et plus de salles. Plein de mystères, beaucoup de détails. Et puis, pourquoi pas des extérieurs pour changer ?
Crafton : Ouais, on en a rencontré du monde, dans nos pérégrinations ! Le scénario est plus riche aussi. Là encore, il a privilégié la base du jeu et n'a établi le scénario final que 2 ou 3 mois avant la sortie.

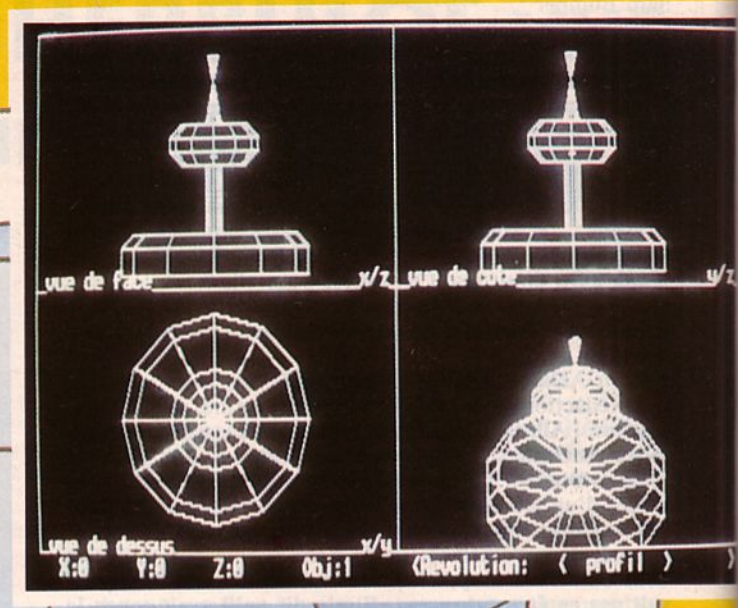
Xunk : Il paraît que, pour le premier épisode de nos aventures, il lui a fallu plus de 7 mois de travail intensif !
Crafton : Il travaille la nuit Rémi, jusque vers 5 heures du matin. Ça ne l'empêche pas d'être marié !
Xunk : Toujours tout seul ?
Crafton : Oui, il est contre le "pool de programmation" qui aboutit à un travail trop normalisé, à cause de l'indispensable jonction entre les différents modules. Et il programme tout ça en assembleur.
Xunk : Il ne fait que cela ?
Crafton : Non. Rémi lit beaucoup, surtout de la science fiction. Il aime écrire également et il aurait rêvé être écrivain. Il a aussi fait beaucoup de musique.
Xunk : Çà, je le sais, puisque c'est lui qui a écrit celle de "l'Ange de Cristal" ! Mais toi, Michel t'a déjà parlé de ses autres loisirs ?
Crafton : Oui, oui... Il écrit des nouvelles, des romans et il est passionné d'astrologie. Tu sais, les terriens cherchent toujours à prévoir l'avenir en lisant dans les astres. Ils croient beaucoup à l'influence, sur leur vie, de leurs date et heure de naissance !
Xunk : J'ai quand même une question qui me trotte dans la tête : crois-tu que des types, comme Rémi, peuvent vivre en créant des jeux ?
Crafton : Non ! Il y en a très peu qui réussissent. C'est comme les graphistes : il ne suffit pas d'avoir un ordinateur et un logiciel performant, il faut également beaucoup de talent ! Là-dessus, Michel est formel. D'ailleurs, d'après lui, il faut contacter d'abord les journaux pour leur proposer des travaux, ensuite les boîtes de pub... C'est le conseil qu'on peut leur donner. Dans l'autre sens, Rémi et Michel restent à l'écoute des joueurs et tiennent compte de leur avis.
Xunk : Michel et Rémi sont d'accord sur un point : la qualité doit primer la quantité. Un jeu par an, très fouillé, riche en détails occupera le joueur beaucoup plus longtemps que 4 ou 5 jeux mineurs dont il épuisera, en une semaine tout l'intérêt. Enfin, il faut savoir être original donc bien connaître ce qui existe et de ce fait, être soi-même un joueur passionné.
Le robot, qui servait nos deux convives, débarrassa la table après leur départ. Il ne remarqua pas tout de suite le papier tombé de la poche de Crafton. Quelques notes manuscrites y étaient griffonnées : elles avaient trait à l'Ange de Cristal. Hélas, le papier froissé était déchiré, ne laissant apparaître que peu d'indices.●

On ne voit pas d'abord la différence
entre Crafton et l'Ange!
Au premier contact, il faut visiter. En-
-suite, on découvre. A la 30e partie,
on a encore des surprises...
Il faut lire les plaques et met-
-tre les indices les uns avec les au-
-tres. Pour chacune des 5 épreuves,
il y a 5 indices!
Il y a toujours moyen de s'arran-
-ger avec les êtres qu'on rencontre :
chez les Ftisiens, il faut mettre
les patins... Les Swapis aiment
les os. Xunk joue avec les branches!

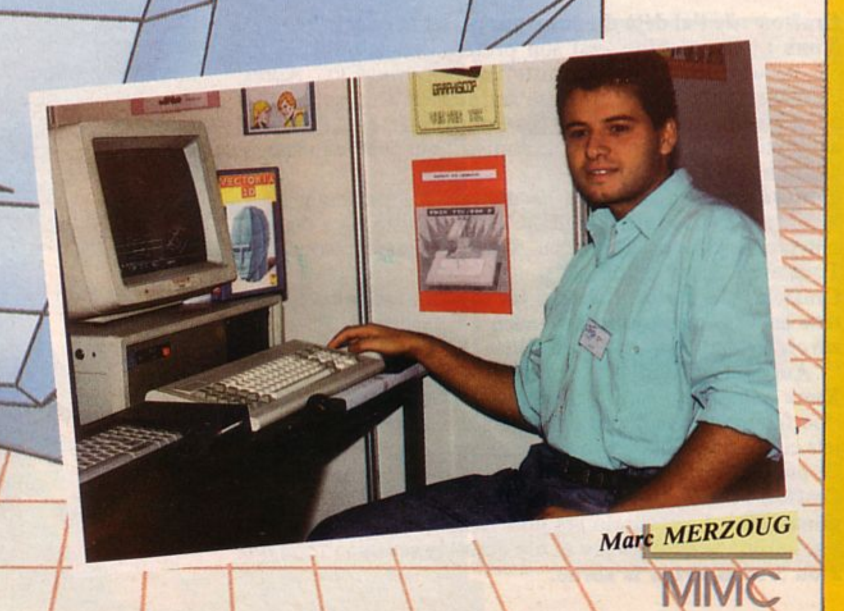
VECTORIA 3D

MMC
Utilitaire graphique





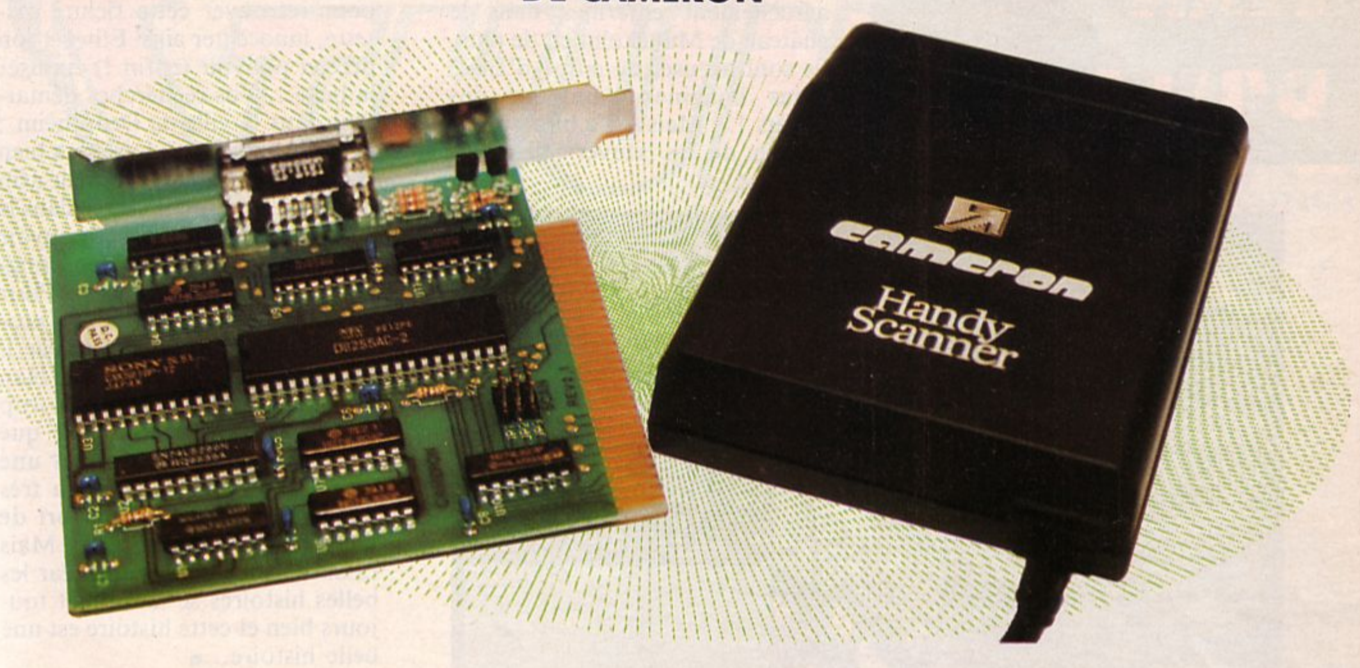
Vous ne trouverez pas beaucoup de bancs d'essai de logiciels utilitaires dans "Arcades", mis à part ceux ayant trait à la création graphique ou musicale, et dont le prix reste abordable. Vectoria 3D a retenu notre attention car il se présente comme un outil d'initiation au dessin en 3 dimensions, permettant de concevoir des objets tridimensionnels et de les assembler, éventuellement pour former une scène.
Vectoria 3D a pour caractéristique principale une remarquable simplicité d'emploi. Les objets sont conçus dans un atelier de création et l'utilisateur dispose des 3 vues : dessus, côté, face. Le logiciel se charge de calculer, en fonction de la demande du créateur, la représentation spatiale de l'objet et l'affiche sous les angles désirés.
Les formes de base sont générées par un ensemble de fonctions assurant le tracé des rectangles, polygones, etc. Tout objet créé peut être copié, manipulé, déformé, etc. On peut ainsi créer jusqu'à 40 objets.
Bien entendu, les commandes de sauvegarde et chargement sur disque, recopie sur imprimante sont présentes. Le logiciel, non protégé, peut être installé sur disque dur où il gagne encore en rapidité lors de l'exploitation. Il se pilote au clavier ou à la souris.
Conçu et présenté comme un outil d'initiation, Vectoria 3D atteint, voire, dépasse largement son objectif. Son concepteur, Marc Merzoug a 19 ans. Il ne veut pas s'arrêter en si bon chemin et élabore une version encore plus performante, capable de traiter les faces cachées. Matheux (il est étudiant à Dauphine), il affirme être un autodidacte en informatique et nous a confié avoir travaillé 7 mois au développement de ce premier logiciel écrit en Turbo Pascal. Un très beau succès et nous ne saurions que l'encourager à continuer.
Vectoria 3D existe sur Compatible PC et sur les CPC d'Amstrad à des prix réellement attractifs.



Marc MERZOUG

MMC

LE HANDY SCANNER
DE CAMERON



Devinette :
Je tiens dans la main
Je roule sur la table
Ma longue queue flirte avec l'ordinateur
Qui suis-je ?

Si vous avez répondu : "une souris", c'est perdu !
Cette souris-là est une vilaine copieuse : c'est le Handy Scanner, un dispositif astucieux qui permet de reproduire sur écran un document photographique. Si vous avez un Atari ST, un Amiga, un Mac ou un PC, ce compagnon sera peut-être un jour le votre.
A peine plus grand qu'une souris traditionnelle, le Handy Scanner est composé, au dire du docteur Tournevis qui a disséqué l'animal, d'un astucieux ensemble optique et d'une électronique de traitement. Pour la partie optique, celle qui "capte" l'image, on trouve une rampe de diodes électroluminescentes, éclairant le document à reproduire et un miroir incliné à 45° qui renvoie l'image vers un "objectif". Derrière l'ensemble optique, quelques circuits intégrés effectuent le traitement, synchronisés par un dispositif mécanique qui fournit les informations de sens et amplitude du déplacement. Sur le PC (version testée), les informations traitées sont envoyées en série vers une carte assurant l'interfaçage. Cette carte trouvera sa place dans l'un des "slots" libres de la machine.



UN DISPOSITIF QUI REPRODUIT SUR ECRAN UN DOCUMENT PHOTO

La résolution maximale du Handy Scanner est de 1/8e de mm. Ainsi, pour 8 points au mm on peut obtenir 512 points par ligne de l'écran. La largeur du faisceau lumineux est de 64 mm.

Le Handy Scanner est complété d'un logiciel d'exploitation. Les plus pressés apprendront à manipuler le petit animal au moyen du programme "DEMO" qui reproduit, plein écran, l'image captée.
Un autre logiciel, baptisé "GRAFIX", est livré à l'utilisateur. Il est assez complet puisqu'il permet de saisir les images avec différents paramètres (échelles en particulier), de définir des fenêtres, d'assembler voire superposer des morceaux d'images, de les sauvegarder sur disque et de les imprimer.
Mais ce n'est pas tout... La disquette contient également les logiciels "drivers" nécessaires pour interfacer le Handy Scanner à vos outils graphiques préférés : PC-Paintbrush, Star Writer, etc.
Pour qui le Handy Scanner ? Moins cher qu'un ensemble digitaliseur d'image + caméra vidéo, il n'offre certes pas les mêmes possibilités, mais permet de reproduire et d'insérer, en PAO par exemple, des documents graphiques au sein d'un texte. Noter que sa résolution permet la "saisie" de textes déjà imprimés tout en leur conservant une très bonne lisibilité. Son prix, voisin de 3000 F, ne le mettra pas à la portée de toutes les bourses mais devrait séduire ceux qui manipulent fréquemment des logiciels graphiques●

HAN D'ISLANDE

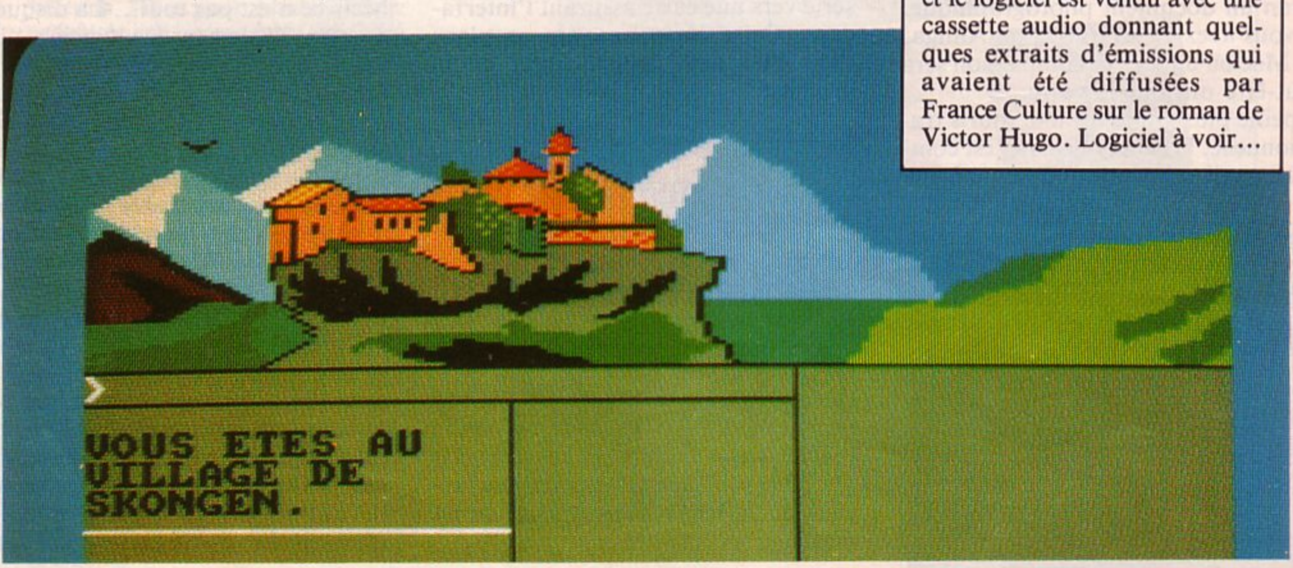
Loriciels
Aventure

Imaginez !... Imaginez un seul instant que nous sommes dans les années 1600 et des poussières ; l'action se situe en Norvège et il est bien entendu question d'une belle princesse et d'un preux chevalier que vous allez incarner avec brio...
Le problème est très simple en soi : Ordener (c'est vous) est amoureux transi (fait pas très chaud en Norvège !) d'Ethel (c'est elle). Seulement, Ethel et son père Schumacher, non Schumaker sont actuellement enfermés dans le château de Munckolm et, de plus, ils sont accusés de crime d'Etat. Vous imaginez l'ampleur des dégâts !... Mais il y a bien sûr un moyen de les sauver : il s'agit d'une cassette dont le contenu seul suffirait à les innocenter. L'officier Dispolsen est chargé d'apporter cette précieuse cassette à Schumaker et Ethel ; malheureusement pour lui, il rencontre sur son chemin Han d'Islande (Ah enfin ! on parle de lui). Han est un horrible bandit sanguinaire qui ne fait pas de sentiment... et pas de quartier non plus ! Je ne vous raconte pas dans quel état on a retrouvé le pauvre Dispolsen !
A ce moment précis, il ne vous reste plus qu'à entrer en scène pour retrouver cette fichue cassette, innocenter ainsi Ethel et son père et pouvoir (enfin !) épouser la belle... Vos recherches démarrent dans la ville de Drontheim ; la première chose à faire sera bien sûr d'aller voir le gouverneur afin d'obtenir un droit d'entrée dans le château de Munckolm et pouvoir rencontrer (oh, pas bien longtemps) votre bien-aimée... Pour l'instant, le temps n'est pas propice pour conter fleurette car il faut absolument retrouver Han d'Islande avant qu'il ne soit trop tard... Je tiens à vous dire que votre aventure va passer par une révolte de mineurs qui sera très dangereuse et qui risque fort de vous faire perdre la tête ! Mais rassurez-vous malgré tout car les belles histoires se terminent toujours bien et cette histoire est une belle histoire...●

Testé sur ***AMSTRAD CPC***

Fiche technique

Depuis quelques temps déjà, la mode est aux adaptations de films ou dessins animés ; voici une adaptation de roman (Victor Hugo en l'occurrence). Le découpage de l'écran entre images et texte est original ; le graphisme est recherché, l'analyseur de syntaxe correct et le logiciel est vendu avec une cassette audio donnant quelques extraits d'émissions qui avaient été diffusées par France Culture sur le roman de Victor Hugo. Logiciel à voir...



ROLLING THUNDER

namco

TOP SECRET

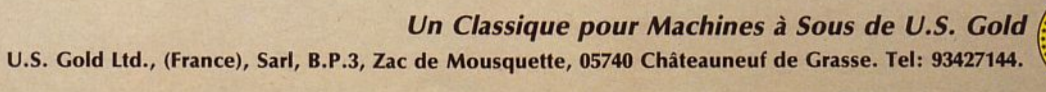
NAME
RANK
CODE NAME
CODE NUMBER

THIS INVESTIGATOR IS LICENCED TO KILL

RT

ROLLING THUNDER

Avez-vous ce qu'il faut....
....pour devenir un flic secret RT?



U.S. GOLD

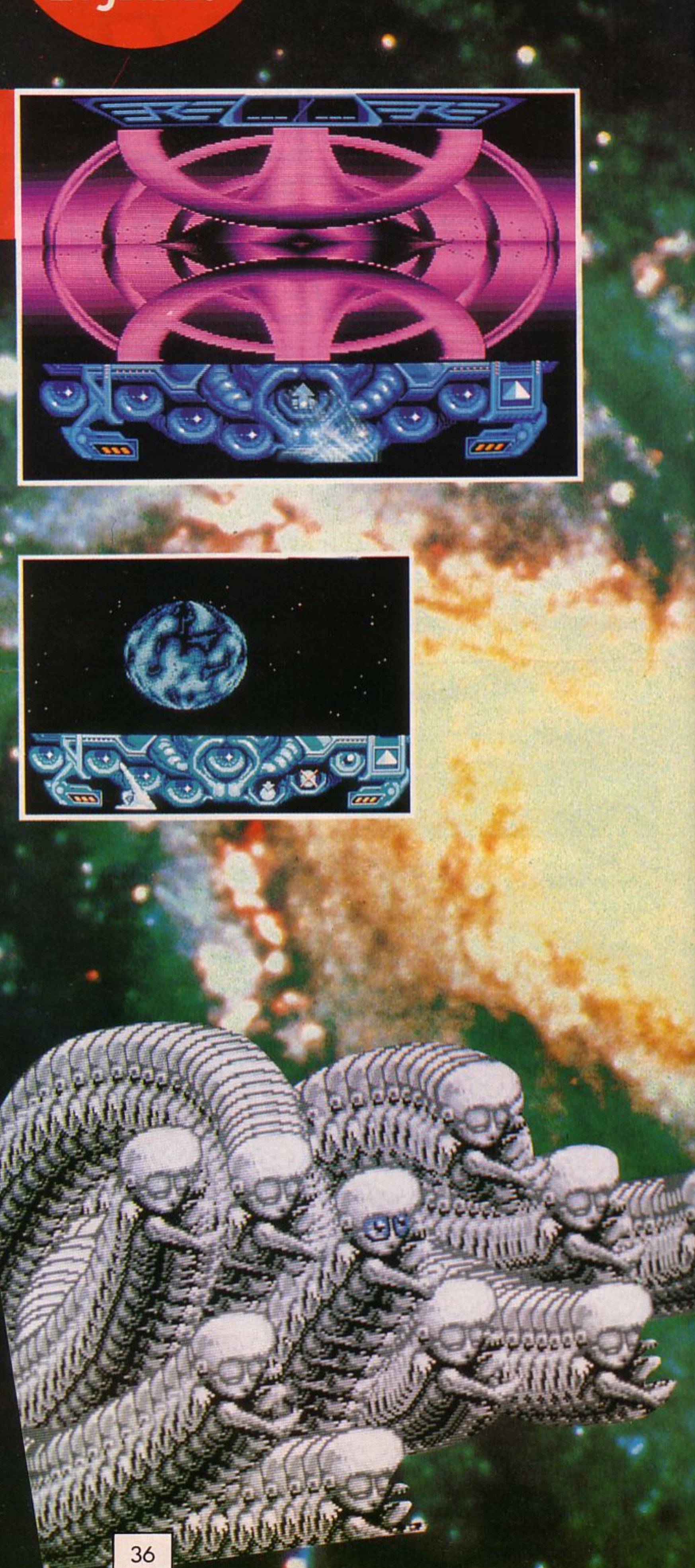
L'ARCHE DU CAPTAIN

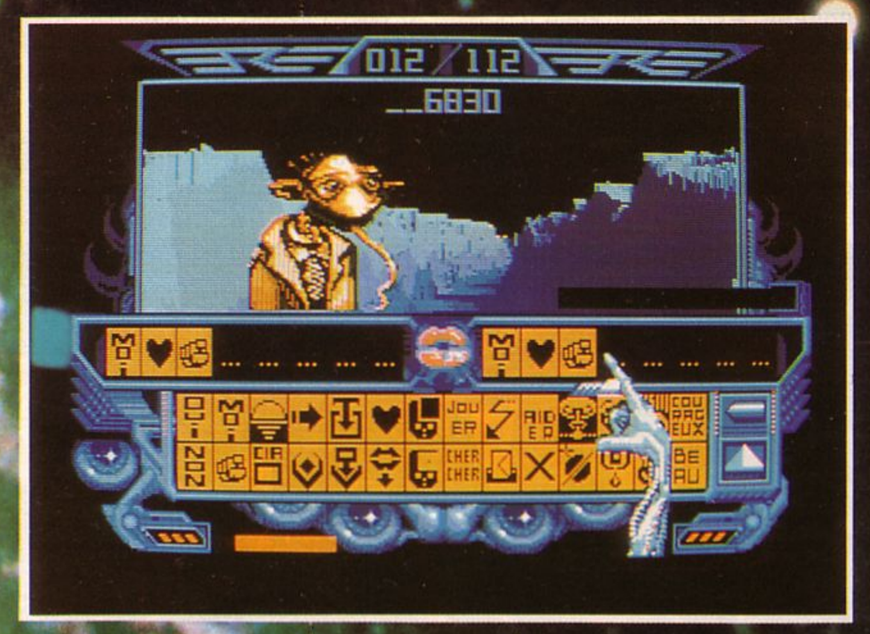
BLOOD

Ere Informatique
Metal Hurlant

Ouf ! Le voilà enfin au sol ! Captain Blood pousse un soupir de soulagement : l'Oorxx envoyé par le Captain a réussi à se poser sur la planète orange. Il lui fallait survoler la plaine des pics puis la longue vallée du canyon. C'est alors qu'il a pu arrêter son engin et s'est trouvé face à un indigène. Heureusement, comme il avait déjà vu E.T. sur un grand écran, il n'a pas eu peur et a tenté de converser avec l'étrange individu. C'est ainsi qu'il a appris que le petit être jaunâtre, aux yeux globuleux assortis à sa cravate, adorait rire, qu'il deviendrait volontiers son ami, et qu'il acceptait de l'accompagner pour une téléportation vers le QG du Captain Blood. C'était cela le but de la mission : ramener un indigène à bord du frigatorium de l'arche, pour ensuite le cryogénéiser. Ainsi le Captain Blood pourrait entamer sa régénérescence. Avant d'en arriver là, il avait fallu diriger l'Oorxx sur d'autres planètes de la galaxie, lui faire explorer d'autres canyons au bout desquels il n'y avait pas d'indigènes. Parfois même, Captain Blood faisait exploser une planète. Après cette longue mission, le Captain toujours aux commandes de l'arche, s'était considérablement affaibli : sa main devenait tremblante et le pilotage beaucoup plus difficile. Il était temps que l'Oorxx rencontre un indigène acceptant de bon gré la téléportation sinon c'était la mort certaine pour le captain.●

Testé sur ST





QualitE Arcades





Fiche technique

Très difficile à aborder, ce jeu se décompose en plusieurs parties. Tout d'abord le choix de coordonnées au cœur d'une galaxie puis une mission de reconnaissance dans l'hyper espace. C'est alors que le joueur choisira entre la destruction de la planète rencontrée (destruction provoquant des effets visuels magnifiques) ou l'atterrissage sur cette planète. Pour cette seconde solution, il lui faudra éviter d'être repéré par les missiles de défense de la planète puis trouver la sortie du canyon. A cet instant, il aura peut-être la chance de rencontrer un indigène. Lors du survol du canyon, il arrive que l'Oorxx se heurte aux parois de celui-ci, ce qui nous fait entendre une voix étrange. Le dialogue avec un indigène se fait grâce à un choix assez important d'icônes.

Malgré la présence d'un manuel assez épais, dans lequel on peut lire le scénario du jeu, il manque à ce soft une notice d'utilisation. En effet, son approche se fait à tâtons et demande beaucoup de temps au joueur.

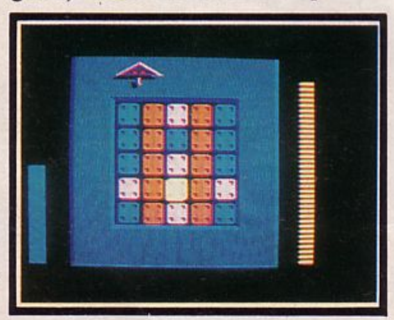
En ce qui concerne les qualités graphiques, on sera, au départ, assez émerveillé par la beauté des décors, des couleurs. Hélas, le peu de variété dans la phase survol d'une planète (décors fil de fer bleu nuit) provoquera sans doute une certaine monotonie du jeu. Toutefois, essayez la touche Return et vous verrez des paysages superbes. La musique est de Jean Michel Jarre : inutile donc de préciser qu'elle est géniale. A noter aussi la présence d'un joli poster dans ce packaging style "double 45 tours". Bref, un beau logiciel, très bien réalisé mais somme toute un peu étrange, ses auteurs viendraient-ils d'ailleurs ?

E.x.i.T.

Ubi Soft
Aventure

En moins de deux mois, cela fait quatre fois que j'effectue cette mission consistant en une "ronde" de surveillance des espaces interplanétaires ; je me demande à quoi peut bien servir ce genre de mission car il ne se passe jamais rien (heureusement dans un certain sens, car du combat je n'en connais que la phase entraînement)... Je m'apprête à passer sur le pilote automatique pour faire une petite sieste lorsque mon vaisseau devient complètement "muet" sans aucun avertissement ; comme par hasard, il choisit précisément l'instant où il se trouve dans la zone d'attraction d'une planète inconnue... et je n'ai pas d'autre solution que de m'y poser !

Me voilà dans de beaux draps ! Cette planète est-elle amie ou ennemie ? Pourrai-je y découvrir le moyen de réparer mon vaisseau ? Evidemment, pour avoir des réponses à toutes ces questions, la meilleure solution est d'aller explorer cette étrange planète. Etrange est vraiment le mot car je découvre des paysages bizarres parfois très colorés et, de plus, certains objets traînent sur le sol. Ayant pris un sac avec moi avant de partir, je les ramasse au cas où... Soudain, je me retrouve devant une stèle dorée supportant un objet de même couleur ; en voulant poursuivre mon chemin, je me trouve transporté dans une autre dimension faite d'un assemblage de dés bleus, blancs, rouges et jaunes. Je comprends peu à peu que je dois détruire tous les bleus (surtout ne pas toucher les rouges !) tout en sachant que les blancs et jaunes me redonnent des munitions. Cette action étant terminée, je reviens à mon état initial et je découvre qu'il n'y a plus d'objet sur la stèle mais que, par contre, j'ai entre les mains un autre objet que je pourrai sûrement utiliser (reste à savoir comment !). Et cet étrange état de fait va se représenter 5 fois !





Soudain, je me retrouve à l'intérieur d'une maison ; une des pièces ressemble à un atelier de forgeron. Je regarde le soufflet qui me rappelle vaguement quelque chose ; je fouille dans mon sac à trésors et découvre un tuyau qui, ô joie, s'adapte parfaitement sur l'embout du soufflet. Je peux alors le faire fonctionner et son souffle puissant fait voler toutes les cendres de la cheminée découvrant une magnifique clé en or ! Très intéressant... Je comprends alors qu'il va falloir que je fasse preuve de beaucoup d'imagination si je veux trouver l'utilisation de tous les objets que je possède !

Testé sur ***AMSTRAD CPC***



Fiche technique

E.X.I.T. est un logiciel qui se démarque par rapport aux autres logiciels d'Ubi Soft ; le graphisme est superbe, coloré et l'intrigue du jeu laisse véritablement libre cours à votre imagination... E.X.I.T. mérite une place dans votre logithèque.

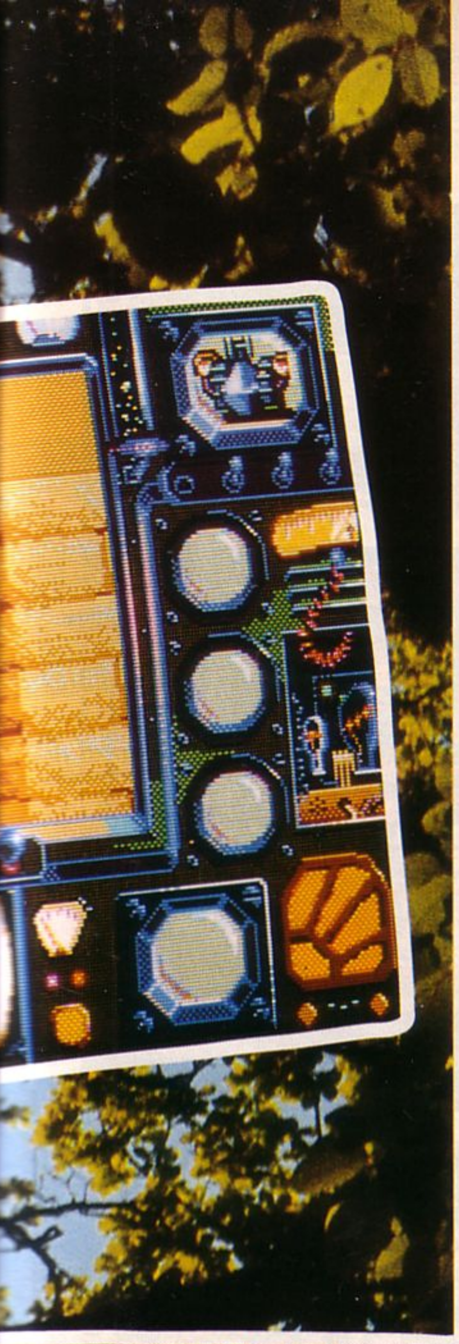
Iron Lord

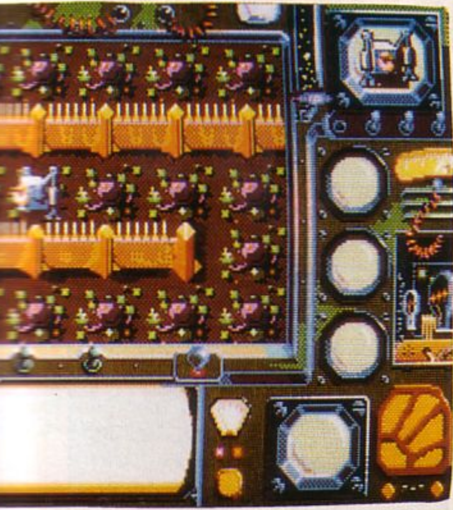

L'AGE DE LA CHEVALERIE
véritable combat en 3 D
la découverte d'un nouveau monde
Revêts ton armure
Prends ton épée
Sois vaillant, loyal et généreux
TORRES.-
IRON LORD
Atari ST : 299 F
Amiga : 299 F
Port gratuit
Règlement CCP ou Chèque Bancaire
à retourner à : UBI-SOFT
1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL CEDEX
Bientôt disponible.
UBI Soft
Tél. 16 (1) 43 39 23 21

TANGLEWOOD

Microdeal
Aventure









Vous étiez tranquillement sur Terre, savourant de petites vacances bien méritées, lorsque vous avez reçu ce télégramme : votre oncle Arthur, un vieil excentrique spécialisé dans les faillites commerciales, vous appelle à l'aide, vous le scientifique de la famille. (Ah ? Vous ne saviez pas que vous étiez un programmeur de génie ? Eh bien maintenant, vous le savez !)

Et la mission est d'importance : tonton déclare, dans sa missive, être le possesseur des droits d'exploitation minière de la petite planète T'ngl-y-wd, plus familièrement appelée Tanglewood. Il venait de découvrir par hasard des gemmes d'un pouvoir extraordinaire lorsque la compagnie qui lui a vendu les droits, flairant le filon, s'est ravisée (il faut croire que ces cristaux sont réellement fantastiques !) et a décidé de récupérer son bien par un moyen aussi rapide qu'illégal : le vol ! C'est pour retrouver les actes de possession des droits miniers que votre oncle fait appel à vous.

Enfin, un peu d'aventure ! Pour vous aider sur la planète, cinq engins de prospection (ou plutôt quatre car l'un d'entre eux a disparu !) tous plus rouillés et délabrés les uns que les autres ! Oncle Arthur a beau aimer le matériel dépassé, là il a vraiment fait fort : ça date du vingtième siècle ! Et les logiciels qui les font marcher sont buggés ! Enfin, ils sont utilisables. Chacun a ses compétences particulières, qu'il vous faudra exploiter au mieux. Prenez bien soin du mobile n° 5, c'est le plus récent et le plus perfectionné : il résiste aux décharges énergétiques des robots de la compagnie minière (ces derniers patrouillent souvent sur la planète, et pas pour vous souhaiter la bonne année !) ; il peut réparer les autres mobiles, mais il ne peut se déplacer sur terre que la nuit : son circuit de refroidissement montre des signes de faiblesse ! Il doit donc le jour rester sur un des nombreux lacs ou rivières, ou dans les marais : on ne peut quand même pas tout avoir ! Au préalable, il vous faudra dresser une carte de la planète (indispensable pour repérer les mobiles les uns par rapport aux autres : si l'un tombe en panne, où amener le mobile n° 5 pour le réparer ?). Les habitants de la planète, qui se montrent très discrets, vivent et communiquent selon des protocoles rituels complexes qu'il sera utile d'assimiler. Mais ce dont vous aurez le plus besoin, c'est de pas mal d'ingéniosité pour débrouiller l'écheveau que constitue l'ensemble de la mission !•

Testé sur ST

Fiche technique

Allons droit au but : Tanglewood est un super logiciel ! Servi par un graphisme superbe et un scénario aussi bon qu'original, il mérite amplement les (quelques) francs que vous allez sûrement dépenser pour son achat.

Le jeu se manie entièrement à la souris dans un décor vous démontrant, si vous n'en étiez pas encore convaincu, que l'oncle Arthur aime les antiquités ! Le seul reproche qu'on pourrait lui faire est son manque d'animation sonore, mais comme je le disais plus haut, on ne peut pas tout avoir ! Tanglewood vous tiendra longtemps en haleine, vous qui cherchez un programme vraiment original.

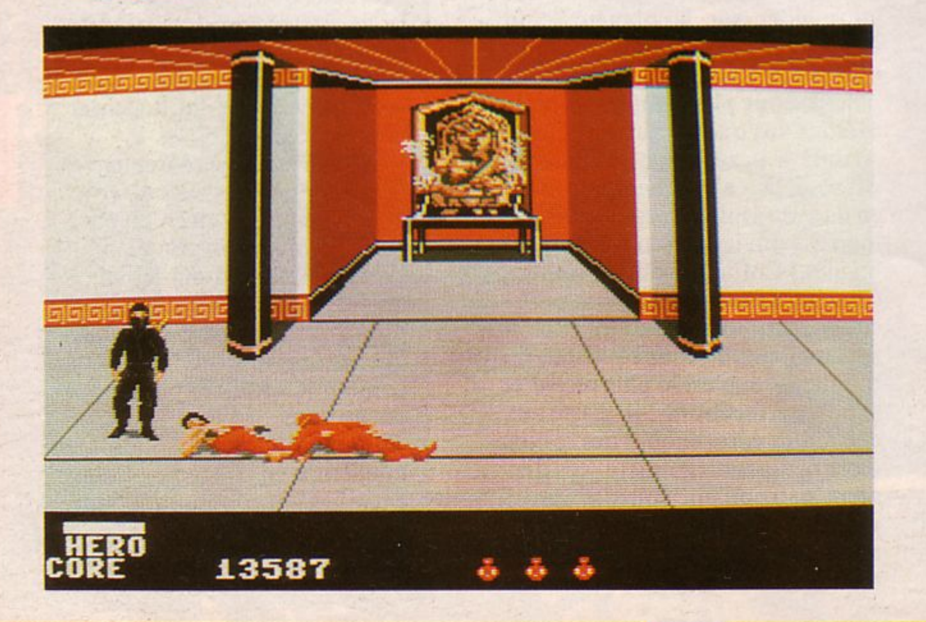
(Ras le bol des Shoot'em Up !)

Ninja Mission

Mastertronic
Combat

Les armes du Ninja en ta possession, n'écoutant que ton courage et la voix du peuple (mais non, pas celle de Radio Tirana !) qui, accablé par l'infâme tyran Akuma compte sur tes qualités de combattant, te voici à la porte de la forteresse : le Shijo.
Akuma y détient, après les avoir subtilisées, les 7 idoles de jade, placées sous bonne garde : celle de ses hommes de main. Seul contre tous, tu devras retrouver les idoles. Fort heureusement, leur pouvoir mystique viendra restaurer un peu des forces que tu perdras lors des combats. Ne te leurre pas : au début, tout paraît facile et les adversaires tombent au premier coup de pied. Après, il faudra utiliser tes armes et... réfléchir avant d'attaquer et d'explorer l'une des 15 salles du Shijo.●

Testé sur ***AMIGA***



Fiche technique

Des combats, pour la énième fois. Dérivé d'un titre sur Amstrad, Ninja Mission adapté sur Amiga bénéficie des qualités graphiques et des possibilités d'animation de la machine. Côté sonore, la musique permanente est un peu rengaine. Simples voyous, ninjas, ou karatékas, les gardes d'Akuma sont d'une habileté différente et leur nombre varie en fonction des salles qu'ils gardent. Amateurs de combats et de logiciels à un prix abordable ? Alors, allez-y et... n'oubliez pas le joystick : il est obligatoire.

MASTERTRONIC

PRESENTE...

MSX



Affrontez nos meilleurs coureurs : le port du casque est obligatoire !

29,90 FF ☐



Le temps vous est compté. Réparez votre vaisseau spatial avant sa collision avec l'étoile.

29,90 FF ☐



Recherchons champion cycliste, apte à relever le défi au pays de BIG BEN !

29,90 FF ☐

ATARI



Les malheurs d'un TOM POUCE au pays des géants.

29,90 FF ☐



Surpassez-vous pour préserver l'unique source d'énergie de la terre.

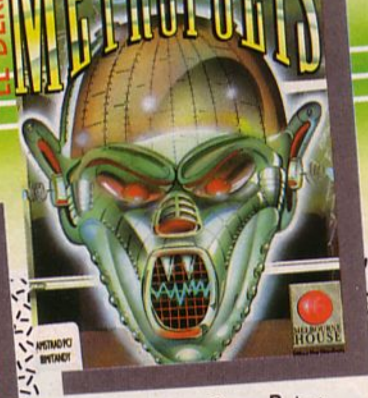
29,99 FF ☐

GUN LAW

La mort est peut-être au bout de la route ! Votre mission est de relever le défi. Serez-vous le meilleur ?

29,90 FF ☐

"LE DERNIER MELBOURNE HOUSE"



Mystère, Enigme, Tueur, Robot, Obstacles, Policier, Original, Logiciel, Interactif, Synthèse vocale

249 FF ☐ IBM et Compatibles

COMMODORE





Pourrez-vous garder le contrôle de votre chasseur spatial et faire ainsi partie de l'élite ???

44,90 FF ☐



Voyage au pays du SHOW-BIZ.

Saurez-vous récupérer toutes les notes et créer le TUBE de l'année ??

29,90 FF ☐

SPORE

Retrouvez l'antidote qui anéantira les SPORES : "ILS NE PASSERONT PAS PAR VOUS !!"

29,90 FF ☐

SPECTRUM



Devenez un as du volant sur les plus grands circuits du monde.

29,90 FF ☐



Explosion planète imminente – STOP – Evacuation programmée – STOP – SAUVE QUI PEUT !!!

29,90 FF ☐



Ames sensibles s'abstenir ! Frayeur – horreur – maléfices d'un château maudit...

44,90 FF ☐

ET AUSSI...

44,90 FF LE JEU

COMMODORE
- Last V8 ☐
- Hole in one ☐
- Flash Gordon ☐

ATARI
- Last V8 ☐
- 180 ! ☐
- Spellbound ☐

MSX
- 180 ! ☐
- Voidrunner ☐
- Flash Gordon ☐

SPECTRUM
- Delta wing ☐
- Master of magic ☐
- Spellbound ☐

COCHER LES CASES CORRESPONDANTES

NOM :.................... Prénom : ....

Adresse : ....

Ville : .... Code Postal :...................

Nombre de logiciels commandés : ☐

Prix total en FF : ______ FF

Frais de port : 6,00 FF

Réglement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de MASTERTRONIC 55, av. J. Jaurès 75019 Paris.

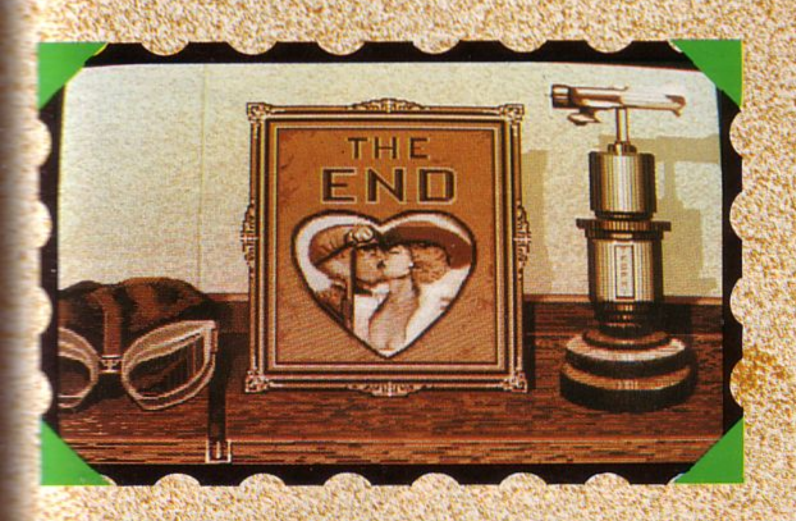


GEE BEE AIR RALLY

Activision
Arcade







Une fois n'est pas coutume, nous allons présenter ici un logiciel dont nous ne savons rien, sinon qu'il est beau, très beau. La disquette nous arrive des USA, sans aucune explication et, Activision "France" interrogée, nous dit tout ignorer de ce jeu ! Non, malgré les photos, ce n'est pas un simulateur de vol mais une épreuve de pilotage sportif : course, slalom, crever de ballons. Il y a 4 épreuves par niveau, dans des décors aux couleurs différentes. Le pilotage est très simple et se pratique grâce au joystick : montée, descente, virages à gauche ou à droite. La manette des gaz n'est qu'à 2 positions.

Au départ, tout paraît facile mais les adversaires se montrent vite gênants, voire agressifs : il faut éviter les collisions ! Après 3 chocs, le vol s'interrompt et le pilote descend en parachute. Quel souci du détail : bruit de l'ouverture, souffle du vent, oscillations et... chute dans un lieu qui diffère selon les parcours. Vous préférez le crâne dans le désert ou la paire de fesses dans un short moulant ? Moi, j'ai fait mon choix ! Rien que pour celà, ça vaut le coup de tomber !

Côté jeu, la difficulté est liée au choix initial de l'expérience du pilote. Piste, agressivité des adversaires et... erreurs commises par le pilote n'ont plus les mêmes effets pour un as ou un débutant !

Le facteur temps est important : il gère le bonus accordé en fin de parcours, après le franchissement de la ligne d'arrivée. A 10 secondes de la fin, un signal lumineux vous prévient. Plus le joueur progresse et plus il est acclamé... agréablement en fin d'épreuve, de la simple photo au baiser exquis.

Dis Monsieur Activision, il arrive quand en France ton Gee Bee Air Rally ? Je t'enverrai mes "High-scores" !

Testé sur AMIGA

Fiche technique

Animations rapides, couleurs vives, bruitages réussis, musiques extra, des détails techniques (comme sur le tableau de bord animé de l'avion), graphiques (ombres au sol) ou... plastiques (je ne vous dirai pas où !), un intérêt lié à l'aspect course et au fait que, pour une fois, ce ne sont pas des voitures ou des motos : toutes les conditions sont réunies pour faire de ce jeu un best-seller de l'arcade sur Amiga. Oui mais quand ? Quand ? Quand ? Vite, SVP ! Au fait, j'aurais pu décrire plus en détail (et il y en a) ce jeu, mais je préfère vous laisser découvrir les photos !

L'ANGE DE CRISTAL

Ere Informatique
Arcade/Aventure



Voulez-vous que je vous dise ? Depuis maintenant de longs mois, la vie coule tout doucement sur Xul-3 ; vous savez que Xul-3 est une ancienne colonie de la Terre et qu'elle est récemment devenue indépendante grâce à l'action éblouissante menée par Crafton, androïde ultra-perfectionné, toujours accompagné par le podocéphale répondant au nom de Xunk... Seulement, voilà qu'aujourd'hui, Crafton va devoir à nouveau utiliser toutes ses possibilités pour percer un mystère qui règne sur la planète Kef !
Tout d'abord, il faut savoir que deux sortes d'habitants peuplent Kef ; il y a les Stiffiens qui possèdent le pouvoir (les "grosses têtes" en somme !) et les Swapis qui se contentent de peu et qui sont très enclins à faire du troc (détail très important !). Tout allait bien sur Kef jusqu'au moment où une nouvelle secte religieuse s'est développée autour d'une construction mystérieuse, enfouie à flanc de montagne et dans laquelle personne ne peut pénétrer (car elle est puissamment gardée par les Stiffiens) : cette construction s'appelle Antinès. C'est pour trouver le secret qui se cache derrière Antinès que Crafton et Xunk arrivent sur Kef avec la ferme intention de gagner la confiance des Swapis afin d'avoir quelques indications pour pénétrer dans Antinès. Pour cela, il va suffire (si l'on peut dire) de réaliser trois souhaits des Swapis qui se formulent ainsi : quelles sont nos origines ? Etant malades, il nous faut une potion et allez à la recherche du ouak perdu... Ce qui ne paraît pas des plus limpides au départ, va peu à peu s'éclaircir pour nos deux compères au fur et à mesure qu'ils vont déambuler dans les maisons Stiffiennes, les maisons Swapis et les extérieurs (qui ne sont pas à négliger).
En tout cas, une chose est sûre : heureusement qu'il y a la possibilité de recharger les accus dans les maisons sinon Crafton aurait bien du mal a atteindre le chemin d'Antinès... Mais, à partir de cet instant, le problème ne sera pas encore définitivement résolu car il reste encore à toucher dans le bon ordre les 5 pierres qui se trouvent dans la dernière pièce d'Antinès avant de pouvoir crier victoire !...

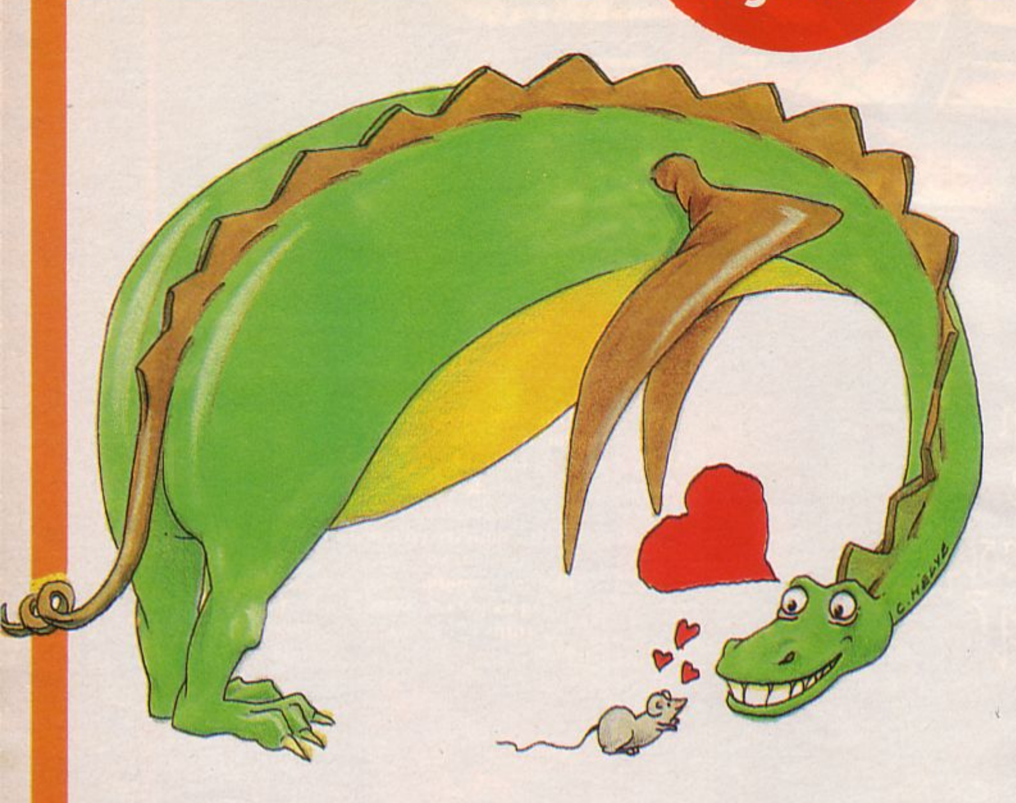
Testé sur AMSTRAD CPC

Fiche technique

L'Ange de Cristal constitue bien une suite de Crafton et Xunk quand on considère le graphisme en 3D de chaque écran ; cette fois, il s'avère encore plus fourni (parfois même à la limite du fouillis) et se risque dans des jardins... ce qui est très coloré. L'animation est bonne mais quel dommage d'avoir un accès disque à chaque changement d'écran.




LAZER Tag™
"Je sais ce que vous êtes en train de penser. Est-ce que j'ai tiré six coups ou seulement cinq?...."
Transportez-vous à l'année 3010 où la compétition et le sport ont remplacé la soif sanglante de la violence et de la confrontation.
Oui, vous vivrez le danger de la bataille. Oui, vous sentirez votre pouls s'emballer en faisant face au défi. Mais ce champ de bataille ne provoque pas de blessures; il crée une atmosphère enfievrée d'ivresse et de passion. Aiguisez vos réflexes et essayez vos niveaux d'énergie; une manche de Lazer Tag exigera de votre esprit et de votre corps le maximum de concentration et d'habileté.
"Six coups et vous êtes éliminé!
SPECTRUM – Cassette
AMSTRAD – Cassette et Disque
CBM 64/128 – Cassette et Disque
© 1987 WORLDS OF WONDER INC. Tous droits réservés. LAZER TAG™ est une marque de Worlds of Wonder, inc. Fremont, C.A., U.S.A. Utilisé par GO! Media Holdings Ltd., avec autorisation de Worlds of Wonder, inc.
GO!
LE LOGICIEL DE DEMAIN AUJOURD'HUI.
GO! Media Holdings Ltd. (France), Sarl, B.P. 3, Zac de Mousquette, 05740 Châteauneuf de Grasse. Tel: 93427144.



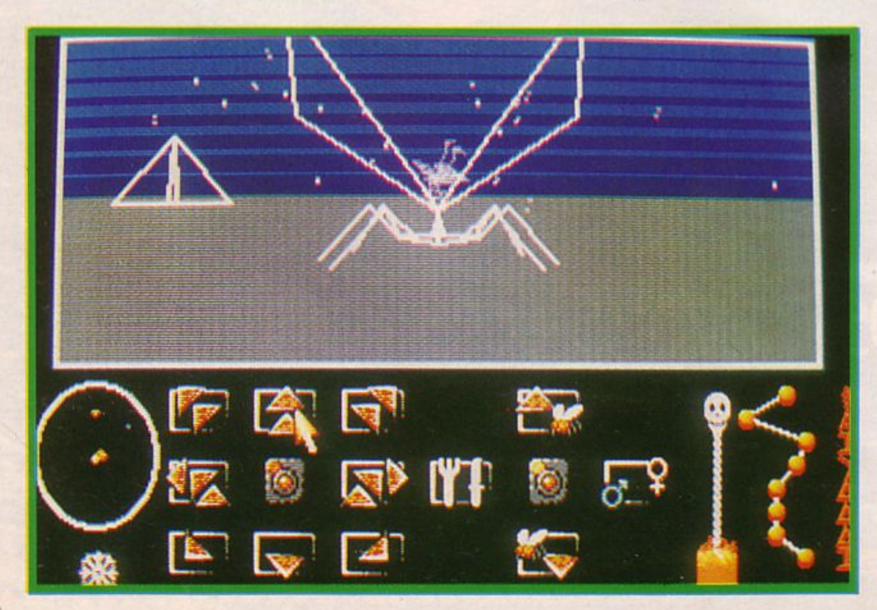




Ocean

L'homme descend du singe ou "Dieu a mis sept jours pour créer l'univers" ou "Les origines de la vie remontent au big bang" toutes ces affirmations pour certaines justifiées scientifiquement, sont à l'origine de bien des débats.

Ocean vous propose à ce sujet un logiciel d'un bon cru dont le nom évoque bien le thème abordé. A mi-chemin entre le jeu d'aventure d'arcade et le logiciel éducatif, Eco se propose de faire avec vous le chemin de l'évolution des espèces. Partant d'un animal aux fonctions peu développées, comme un insecte par exemple, vous devrez aider votre petit primitif à se nourrir et à trouver un compagnon (ou une compagne), afin qu'ensemble, ils puissent procréer. A ce stade du jeu, vous pourrez alors faire évoluer l'espèce en opérant une petite manipulation génétique. Votre nouveau protégé devra lui aussi s'alimenter et se reproduire. C'est



Fiche technique

Les qualités de ce soft sont nombreuses aussi je ne sais par lesquelles commencer...

Tout d'abord la musique (qui peut, si vous le désirez, être remplacée par des bruitages) est vraiment superbe, aussi augmentez un peu le volume, vous verrez c'est super. Les couleurs, très différentes qu'il s'agisse de l'hiver, de la nuit, de l'été... sont en général à la hauteur des capacités de l'Atari. Les graphismes sont réduits à l'architecture simplifiée des animaux et des végétaux. Ils n'en sont pas pour autant dépourvus d'intérêt. L'animation est très simple et sera dirigée par le choix d'icônes situées en bas d'écran.

Lors du stade de la manipulation génétique, apparaissent trois fenêtres dans lesquelles sont dessinées les vues frontales et latérales de l'animal. Une clé vous permettra de modifier les caractéristiques d'un gène. Celles-ci seront visualisées dans les 3 fenêtres. D'une conception très originale, Eco est un soft loin d'être dénué d'intérêt. Il fera appel à une certaine logique (dans le choix des modifications génétiques) et à pas mal de rapidité dans ce que l'on peut appeler phase d'arcade

ainsi que la chaîne de la vie commencera. Au fur et à mesure des reproductions vous pourrez changer un puis deux, puis trois... puis huit gènes à l'espèce initiale. Attention, au début, vous êtes tout petit, aussi risquez-vous de vous faire piétiner par quelque gros animal ou même de vous faire dévorer par quelque affreux prédateur. Votre animal mourra soit à cause d'un prédateur, soit de faim, soit de vieillissement, auquel cas il n'aura pas pu procréer. Bien évidemment, certaines fonctions seront plus difficiles à mener à bien selon les conditions climatiques. Si votre petite créature a le malheur de naître en hiver, elle aura beaucoup plus de mal à s'alimenter et à se reproduire. En revanche, elle devra affronter moins de prédateurs qu'en été. Alors, si les manipulations génétiques vous tentent et si l'écologie vous branche, n'hésitez pas un seul instant et procurez-vous Eco.●

Testé sur ST

POWER PLAY

Arcana
Réflexion

Le tonnerre gronde, les nuages sont noirs, des éclairs déchirent le ciel. Mais que se passe-t-il ? Les dieux seraient-ils encore tombés sur la tête ? Hum, il va être temps que Zeus mette un peu d'ordre dans ce panier de crabes (pardon messieurs les dieux, mais avouez que vos querelles sont un peu puériles...).
Afin de déterminer lequel des 4 sera le plus sage et le plus fort (Apollon, Hermès, Hécate et Aphrodite) Zeus a organisé une rencontre qui opposera les armées des quatre grands. Entendons par armée, des monstres comme Minotaure, des femmes comme Iris ou Maenad...
La bataille va avoir lieu dans la cour du Temple d'Apollon. Mais n'ayez crainte ce ne sera pas un combat sanglant, non ! Il s'agira de répondre à des questions d'ordres divers : culture générale, histoire, géographie, science et technologie, sport, etc.
Messieurs les guerriers : à vos encyclopédies !●

Testé sur ST





Fiche technique

Dans la lignée de Play Bac ou Trivial Pursuit, Powerplay va vous obliger à ouvrir tous les tiroirs de votre cerveau et reconnecter tous les neurones un peu paresseux...
Après avoir choisi vos quatre pions, vous allez devoir répondre à des questions parfois pertinentes, parfois stupides, en choisissant l'une des quatre propositions émises. Cela vous permettra ensuite de vous déplacer sur l'échiquier du combat afin d'affronter en challenge l'un de vos adversaires. Là encore, des questions départageront les deux combattants. Parlons un peu des qualités de la réalisation de Powerplay : le graphisme est de bonne qualité (surtout dans les scènes de challenge), l'animation n'a rien d'extraordinaire (à noter tout de même la démarche très particulière d'Eros...), quant aux effets sonores ils s'avèrent être un peu trop absents. En fait, on ne retiendra que les bruits de vent, eau ou grillon lors des épreuves de challenge. Attention, chaque case de l'échiquier porte une couleur qui se rapportera à un sujet. Ainsi vous pourrez préférer vous déplacer vers une case verte, auquel cas vous opterez pour la science et la technologie. Powerplay n'est donc pas un jeu de hasard mais de connaissances. En outre, Powerplay se distingue de Play Bac et Trivial Pursuit par le fait que l'on puisse compiler ses propres questions : option intéressante non ? Ceci permettra d'élargir l'éventail de questions (déjà relativement complet puisqu'il en existe 2000).
Tenez par exemple : quel nom portait la police politique du Shah d'Iran ? Ou bien plus simple : qui a composé la musique de Jonathan Livingstone le goéland ?
Des questions variées et souvent d'actualité.
Alors à vous de jouer.

BILLY 2

Loriciels
Arcade/Aventure



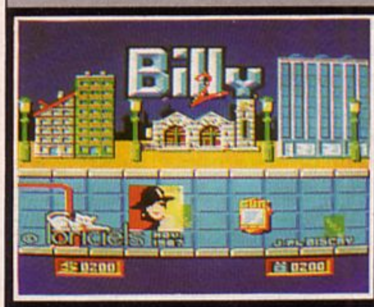
Laissez-moi vous poser une question à 100 F : qui porte un jean, une chemise rouge, une paire de lunettes noires, qui n'est pas craignos et qui arbore une magnifique banane bleue ? Je suis sûr que ce portrait vous rappelle le célèbre (oui, le mot n'est pas trop fort) Billy la Banlieue… Voici que Billy est de retour et qu'il n'est pas loin de nager dans le plus profond des mélos ! En effet, il doit téléphoner à sa meuf avant minuit, dernier délai, sinon celle-ci le plaque !… Et attendez ce n'est pas tout. Lily le plaquera pour Ricky le Têtard… Rien que de penser à cette éventualité, Billy a la banane qui rougit de colère ! Bon, le temps n'est pas à la colère mais à l'action ; et comme par hasard, il ne suffit pas de décrocher le téléphone et d'introduire une petite pièce pour réussir à joindre Lily ! En effet, il faut impérativement que Billy fournisse un code formé de 4 chiffres (ou 4 lettres ou un mélange des deux, qui sait ?) pour réussir enfin à contacter l'élue de son cœur et l'arracher ainsi contre son gré des pattes velues de Ricky (pouah !). Seulement, pour découvrir ce foutu code, Billy va devoir faire preuve tout à la fois d'habileté, de vitesse, de ruse et de puissance… Tout en se promenant dans les rues de la ville, il rencontre des jeux vidéo sur lesquels il est fortement conseillé de se défoncer car la solution à son problème est liée à sa réussite aux jeux vidéo (qui peuvent rapporter beaucoup de sous…). Vous vous doutiez bien qu'il y avait une histoire de fric là-dedans ! En effet, c'est un élément nécessaire car Ricky envoie contre Billy tous ses potes pour le coincer et, par conséquent, Billy a besoin de beaucoup d'énergie pour les écraser… Seulement pour refaire sa réserve d'énergie il doit vider les distributeurs de chewing-gum et donc avoir des sous !… Un véritable cercle vicieux, j'vous dit ! Mais j'suis bien sûr qu'avec vous Billy va réussir à ce que ce fameux code soit craché…●

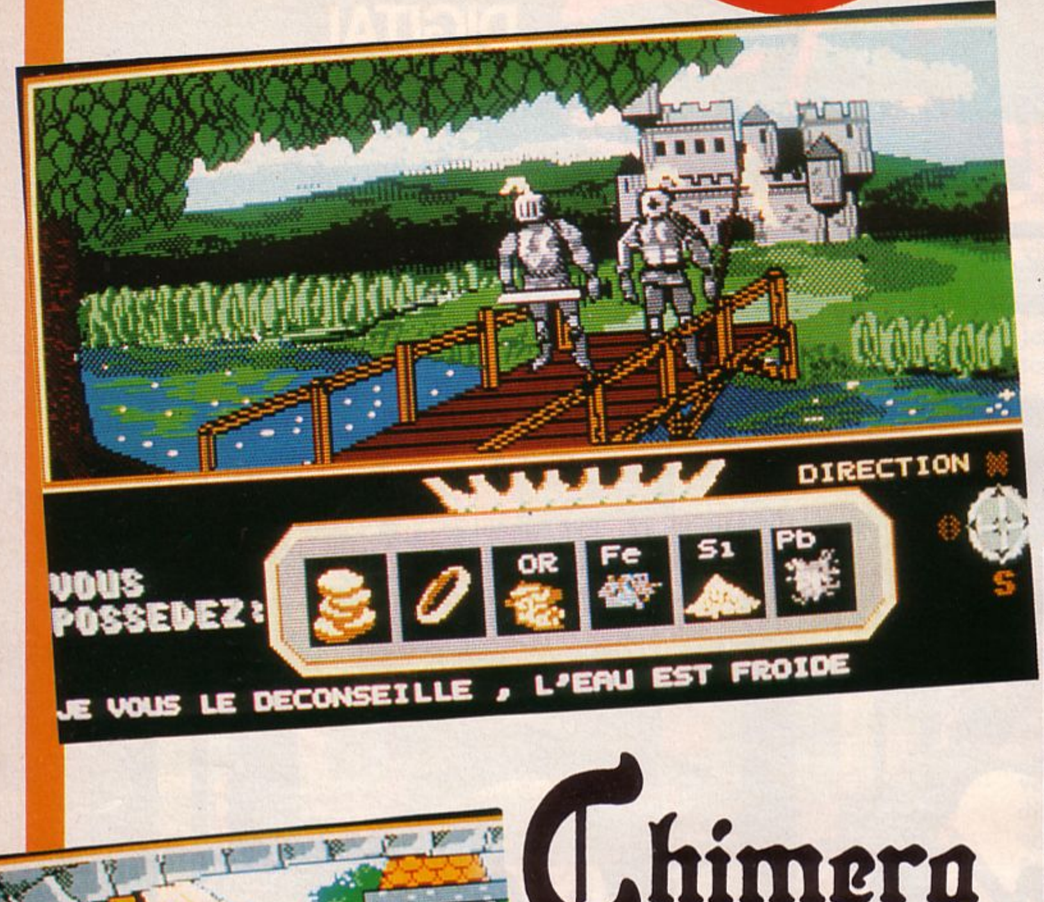


Testé sur AMSTRAD CPC

Fiche technique

C'est avec grand plaisir que nous retrouvons Billy semblable à lui-même avec la banane qui suit le rythme des pas, les combats qui sont réalistes et nous font entendre distinctement les coups de poings ou de pieds ; au graphisme agréable et à l'animation soignée, il ne reste plus qu'à ajouter une musique super entraînante et vous avez envie d'arriver au bout de ces jeux vidéo qui vous poseront (peut-être) quelques problèmes.





Chimera

Pyramide Aventure

On n'arrête pas le progrès… Tenez, savez-vous qu'un chercheur du CNRS vient de mettre au point une fabuleuse machine à remonter le temps ? Eh oui ! Depuis le temps que l'on en parlait, depuis le temps que les alchimistes tentaient d'y parvenir… La nouvelle a fait se déplacer tous les reporters du pays, une caméra a même été installée à l'intérieur du Chronolab (machine à remonter le temps).

Le premier voyage va avoir lieu cet après-midi. Notre illustre chercheur a décidé de remonter en 1900. Ainsi le dépaysement ne sera pas trop important. Attention, le compte à rebours a commencé : 5, 4, 3…

Hélas ! La machine s'est détraquée et notre homme a atterri en



Fiche technique

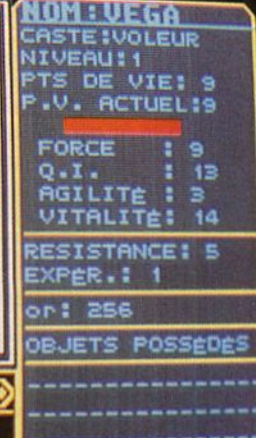
Voici un nouveau jeu d'aventure français qui, bien que très différent d'un Bill Palmer ou d'un Manoir de Mortevielle pour les décors et l'histoire, est tout à fait semblable dans la manière de jouer. En effet, le joueur devra sans cesse prendre ou déposer des objets afin de continuer sa quête. Ce choix se fait grâce aux 6 icônes situées en bas de l'écran. Les déplacements se font en pointant le curseur sur les points cardinaux. Vous pouvez, en plus, diriger le jeu grâce à un analyseur syntaxique capable d'interpréter vos questions. Les tableaux sont nombreux, les graphismes très réussis, les dangers très fréquents et parfois incontournables. Bref, on y jouera avec beaucoup d'intérêt mais il faudra à tout prix se munir d'un papier et d'un crayon. On évitera ainsi la noyade dans les marécages ou la rencontre avec une horde de loups. (Enfin une horde c'est beaucoup dire, ils ne sont que 2…).

Pour les passionnés d'aventure Chimera va devenir un agréable passe-temps jusqu'au jour où l'un d'entre vous nous enverra le plan de la réussite. Nous, nous y étions presque mais la fuite devant l'ours nous a fait perdre en chemin toutes nos précieuses découvertes. Alors, peut-être à bientôt dans MayDay…

plein Moyen Age. Vite ! Il lui faut rassembler de l'or, de l'argent, du cuivre, du bronze, du silicium et de l'uranium pour la remise en marche du Chronolab et son retour parmi nous. Mais il lui faudra aussi récupérer à droite et à gauche quelques objets des plus utiles à sa survie. Tenez que faut-il, à votre avis, pour que les brigands vous laissent continuer votre route ? Et comment chasser un ours ? A vous de le découvrir. Alors rendez-vous au Moyen Age.

Testé sur ST





Quest

Pyramide
Aventure/Rôle

Quelle étrange époque ! Voilà que les guerriers et les magiciens font bon ménage et que les druides enrôlent des voleurs. On aura tout vu... Mais où sommes nous donc ?
Quelque part dans une ville fortifiée dont nous aimerions bien sortir... En effet, nous sommes les proies de monstres en tout genre : homme-loup, rat géant, hydre, serpent, sorcier etc. Il nous faut nous battre afin de poursuivre notre route. Heureusement, nous avons repéré le chemin de la taverne. Là, les magiciens et les druides peuvent se reposer tandis que l'on enrôle un nouveau guerrier ou un autre voleur. Chose curieuse, le temple de la ville est habité par une statue de Bouddha, quelle étrange rencontre lorsque l'on est, comme moi, fervent adepte de la religion celte. C'est le bonze qui nous a indiqué la direction dans laquelle se trouve la clé de la liberté. Hélas, difficile de s'orienter parmi les murs de brique d'une ville-labyrinthe. Quand le moral de l'équipe devient trop faible, un bon esprit nous redonne courage en déposant ici ou là un coffre plein d'écus. Serez-vous le prochain membre de l'équipe ?●

Testé sur ST

Fiche technique

Pas facile à mener cette aventure au cœur d'un labyrinthe. Malgré l'aide de la boussole, qui malheureusement n'indique pas toujours le Nord, vous allez parfois revenir sur vos pas sans même vous en rendre compte. Les combats eux sont très difficiles à gagner et l'on en sort souvent très affaibli. Une solution ? Fuir, mais c'est l'inévitable retour au point de départ... Le climat est assez angoissant car l'aventure se déroule dans des paysages très géométriques (un peu comme ceux de The Sentinel) et la ville semble totalement déserte. Ce logiciel est réservé aux joueurs patients, friands d'aventure "sans issue"... Heureusement, on peut sauvegarder la partie en cours ce qui évite de reprendre toujours au départ. Quest n'est certes pas une aventure palpitante mais l'intérêt du jeu réside plus dans la stratégie qu'adoptera le joueur en composant son équipe. Les noms des différents membres sont à la fois tirés de la culture celte (Galaad, Lancelot) de la culture du 20e siècle (Atari, Coca-Cola), bref un melting pot assez particulier. La présentation, quant à elle, est très réussie avec une jolie musique en début de jeu et des textes déroulants sous forme de herse.





Le Glode de la Céleste Harmonie a été dérobé par Kaimen le Seigneur de la Guerre, mon ex-disciple. Moi, Moebius, qu'on appelle aussi celui qui marche sur les Vents, je t'appelle, mortel, pour accomplir ta destinée. La légende dit que seul un humain au cœur pur pourra ramener le Globe où j'ai lié à jamais les quatre Elémentaux de la Terre, de l'Eau, de l'Air et du Feu pour ramener la paix sur Khantun notre royaume. Dans chacun des plans élémentaires, il te faudra libérer mes prêtres qui ont été destitués par Kaimen et remplacés par des moines maléfiques qui sèment désordre et terreur dans Khantun. Si tu gardes le cœur pur et l'esprit dans l'harmonie Zen, je t'aiderai mentalement et accroîtrai tes forces au fur et à mesure que ta quête avancera. Tu pourras défier la Mort par trois fois avant de t'incliner devant elle, aussi fais attention. Sache que depuis déjà neuf mois, Kaimen règne sur mon royaume : je ne peux agir physiquement car mon corps est lié au Globe dérobé, mais il n'est que temps : plus les heures passent et plus Kaimen et ses sbires assurent leur domination. Notre sort repose entre tes mains !

Mais avant toute chose, il te faudra prouver que tu es bien l'Elu. J'ai arrêté le temps afin que tu poursuives ton entraînement. Chez le Maître des Epées, tu apprendras à dompter le sabre, à le respecter et à l'utiliser avec calme. Chez le Maître des Arts Martiaux, tu connaîtras le chemin de ton corps et les armes dont la nature t'a doté : tes pieds et tes mains. Enfin, chez le Maître Zen, tu sauras maîtriser ton esprit, faire grandir ton Karma et surtout garder ton cœur pur. Une fois achevée ton éducation, il te faudra passer les trois épreuves de vérité et montrer ainsi si tu es digne ou non de ta quête : ton Destin est entre tes mains, mais n'oublie pas que le destin de tout un peuple repose sur tes épaules. Va, mon fils.●

Testé sur ST



Fiche technique

Moebius est un jeu anglais de chez Origin System qui ne manque pas d'attrait. Le scénario est bien construit dans une atmosphère de spiritualité orientale du meilleur cru. Le manuel en anglais est de bonne qualité.

Le graphisme très particulier, notamment pour l'affichage des personnages, est bon (il inclut même une belle digitalisation de Moebius, notre maître à tous !). Une petite musique accompagnera vos déambulations dans Khantun. Point faible, l'animation est loin d'être excellente, par exemple dans les combats (qui sont par ailleurs d'un maniement assez inhabituel), mais là n'est pas l'intérêt principal du jeu : et le sort de Khantun, alors ?



PIRATES!

A LA RECHERCHE DE LA RENOMMEE ET DE LA FORTUNE SUR LES MERS

Simulation Action Aventure

EXIGEZ LA VERSION FRANCAISE.

Pirates! Première simulation de batailles au sabre et à l'épée du monde

Un jeu plein d'action et de drame historique qui se déroule dans l'Espagne du XVIIème siècle, dans lequel vous jouez le rôle principal, celui du capitaine corsaire, pirate de toute pièce, si ce n'est que de nom.

Attaquez des galions chargés de trésors et pillez des ports où sont amassées des richesses. Apprenez à naviguer, à manier les armes et à éviter les mutineries.

Unique, Pirates est non seulement une histoire d'aventure passionante, mais il vous place également devant des décisions difficiles.

Votre succès décidera de la situation que vous aurez plus tard dans la vie. Comment finirez-vous vos jours? Noble prospère ou commun malfaiteur?

Pirate s'apprête à atterrir dans tous les bons magasins de logiciel.

MICRO PROSE

SIMULATION • SOFTWARE

Commodore 64/128 Amstrad CPC ST PC

Prix Public Generalement Constatés

MicroProse Software Ltd. 2 Market Place, Tetbury, Gloucestershire GL8 8DA. Tel: (0666) 54326. Tlx: 434222 MPS/UKG

MICROPROSE France - 50 rue de la Condamine - 75017 PARIS - Tél. (1) 45.22.57.01



CRASH GARRETT

Ere Informatique
Aventure



Y'a pas que les flics qui mènent des enquêtes et suivent des pistes dangereuses. Les journalistes ont aussi, quelquefois, un p'tit côté fouille-m... qui peut les mener à l'aventure. De là à y entraîner quelqu'un d'autre, il n'y a qu'un pas. Ce quelqu'un d'autre, c'est Crash Garrett, pilote d'avion de son état (moi, avec un prénom comme ça, si j'étais pilote je m'inquiéterais !). Le voilà mêlé à une sombre affaire à l'arrière-goût de nazisme où, n'écoutant que son courage, il foncera tête baissée pour sauver la femme de sa vie. Que son courage ? Pas vraiment car il t'écoute aussi, oui toi, le joueur, tapi derrière ton écran. De temps en temps, Garrett te demande conseil. Mais il a mauvais caractère le bougre ! Ne t'avise pas de l'insulter ou de lui souffler une idée saugrenue : Monsieur n'apprécie pas !

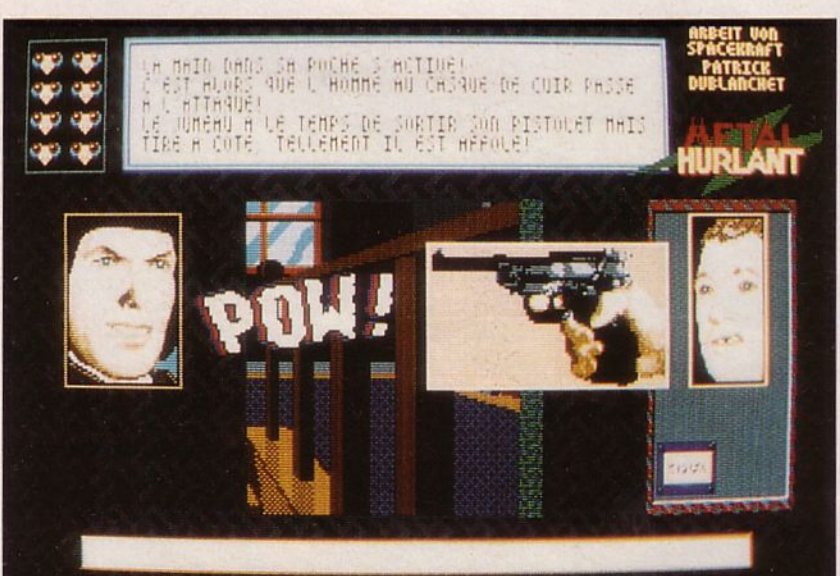
Crash se déplace en fonction des ordres reçus et interprétés par l'analyseur syntaxique. Il peut saisir des objets qui apparaissent alors dans une fenêtre réservée, à droite de l'écran. Les personnages concernés et les textes des dialogues s'affichent au fil de l'action. L'aspect très cinématographique du déroulement de l'action fait tout le charme du jeu. L'humour n'est pas absent du jeu, y compris dans le pastiche d'interview qui sert de présentation.

L'aventure se déroule sur deux jours : ne perds pas un seul instant si tu veux être utile à Garrett.

Testé sur ***ATARI ST***

Fiche technique

Jeu d'aventure où les ordres sont donnés par des textes, dans la plus pure tradition. Crash Garrett met le joueur dans la peau du héros. L'analyseur syntaxique est assez performant. Les graphismes sont, sur ST, de belle facture : le style des années 30 est respecté. Le temps d'affichage des messages est fixé par le joueur. Quelques bruitages agrémentent le jeu. L'expression du visage de Garrett change en fonction de ses réactions. Pour ne pas perdre le bénéfice des indices déjà recueillis, la partie en cours peut être sauvegardée. Un jeu qui plaira à ceux qui veulent se replonger dans l'atmosphère troublante du nazisme montant et qui en pincent pour les aventures où le vocabulaire a encore son importance. Au fait, retenez : 9L2R7L4R. Ça peut toujours servir !









Prenez un mot, prenez en deux... Vous connaissez peut-être la suite de ce poème. Ici, ce n'est pas pour écrire une poésie mais pour suivre l'aventure de notre héros Slaine. En effet, d'une conception originale, ce jeu a pour but de diriger Slaine grâce à l'utilisation de ses réflexes. L'aventure se déroule près d'un village dans lequel eut lieu un massacre survenu à la suite d'un étrange décès. Slaine et son compagnon viennent eux-mêmes se rendre compte du désordre qui y règne maintenant. Votre rôle sera de choisir les actions de Slaine dans une liste assez succincte. De ce choix dépendra bien évidemment la suite de l'aventure. Attention, il vous faudra surveiller fréquemment l'état de Slaine afin d'éviter une perte de puissance. Un excès de puissance est aussi à redouter puisqu'il rend Slaine fou.•

*Testé sur **SPECTRUM***



Fiche technique

L'écran de cette aventure est partagé en trois parties. A gauche, une fenêtre laissant apparaître des mots en mouvements incessants. Vous y choisirez, à l'aide du curseur "main" ceux qui vous intéressent. C'est ainsi que vous dirigerez les actions de Slaine.

En haut à droite, un petit texte écrit sur du parchemin constitue la seconde partie de l'écran.

La dernière est celle dans laquelle apparaissent les résultats des actions menées : divers dessins et textes.

Hélas (et malgré la notice française pour la version C64), l'aventure se déroule tout en anglais ce qui risque de rebuter les francophones acharnés.

La réalisation C64 est très proche de celle du Spectrum exception faite de la musique. En effet, sur C64, il existe un thème musical très réussi (la seule chose intéressante du jeu...) totalement inexistant sur Spectrum.

Les graphismes ne sont pas beaux, les couleurs assez ternes et les textes difficiles à lire. Quant à la manière de jouer, bien qu'issue d'une idée intéressante, elle est très lassante et très désagréable. La main aura, en effet, beaucoup de mal à saisir le mot désigné.

Slaine est, me semble-t-il, un jeu partant d'un concept original mais très mal réalisé et peu passionnant. A ne posséder ni en version Spectrum, ni en C64.





LE TALISMAN D'OSIRIS

Arcade/Aventure



Il y a longtemps, longtemps, dans un pays du soleil, près d'un fleuve à la vallée fertile, vivait un peuple dont le souverain, un certain Aménophis IV Akhenaton aidé de la reine Nefertiti instaura le culte d'Aton, dieu suprême. Quelques dynasties plus tôt un autre dieu était à l'affiche (rupture de style... Vous avez intérêt à apprécier...) : Osiris. Ce brave Osiris possédait un talisman qui conférait à son possesseur des pouvoirs magiques. Aujourd'hui, de célèbres égyptologues sont à la recherche de ce talisman. Hélas, il semblerait qu'une équipe de chercheurs soit déjà sur la piste. S'ils découvrent le talisman, ils auront entre les mains un pouvoir immense qu'il faut absolument maîtriser. C'est le but de la mission du Ka. A vous de lui permettre d'éviter les nombreux ennemis qui sont cachés un peu partout...

Testé sur TO9

Fiche technique

Si vous imaginez l'Egypte comme un pays fabuleux, ne chargez surtout pas "Le Talisman d'Osiris", vous seriez trop déçu. Entre les palmiers bleus et les méchants qui ne font pas peur, vous y trouverez un graphisme élémentaire, une animation dont je préfère ne pas parler (cela m'évite d'être méchante) et un sus-



pense inexistant. Quant à la notice, elle est des plus succinctes. Bref, à cette heure, je cherche encore un point positif mais je suis désolée de vous dire que je n'en ai pas trouvé... Inutile de vous parler de la durée de vie de ce logiciel puisque vous ne l'achèterez sans doute même pas...

LE CREPUSCULE DU NAJA

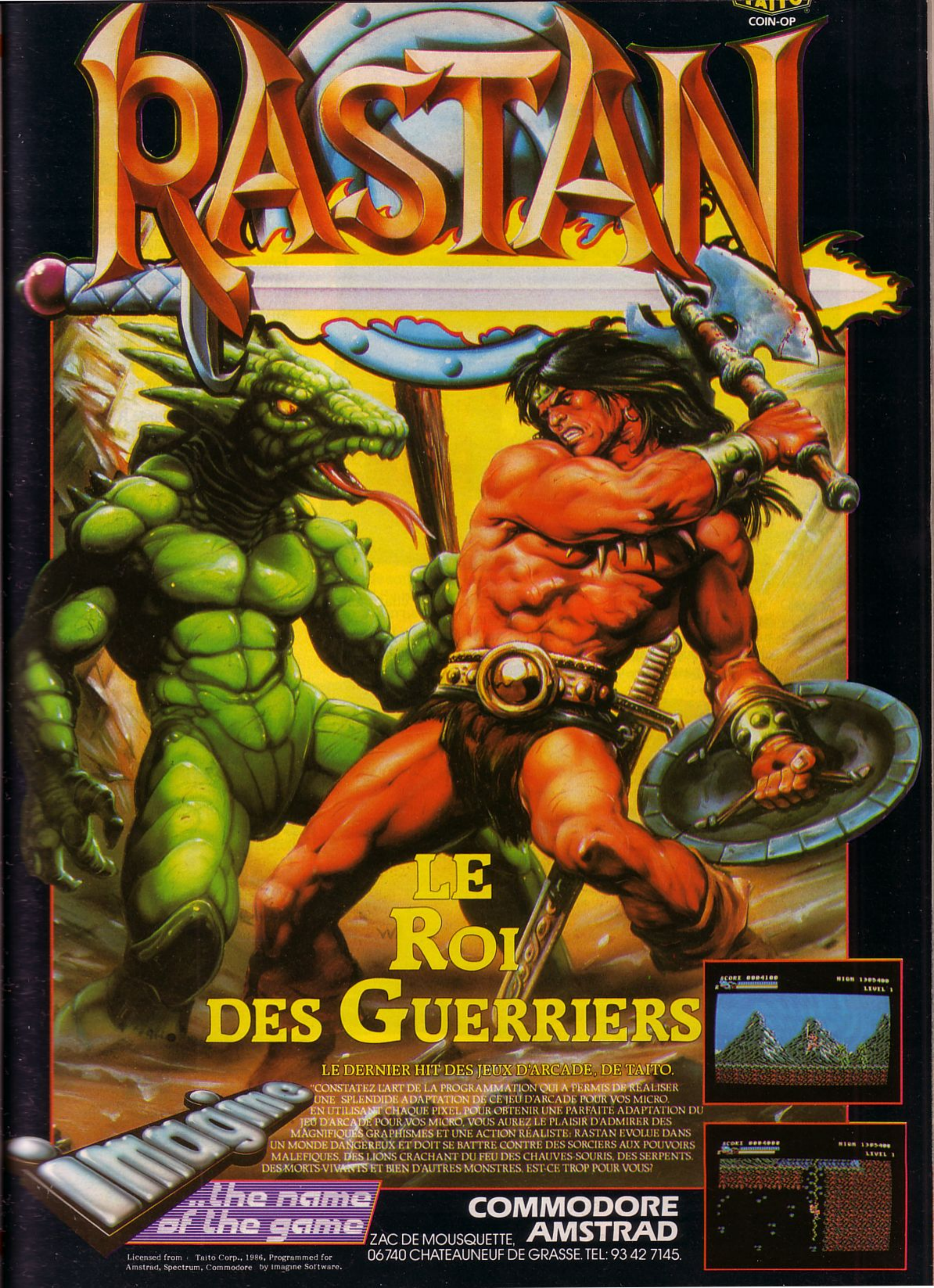
Arcade/Aventure

Il fait chaud, l'air est humide, nous progressons difficilement dans cette forêt tropicale. Ka et moi marchons depuis des heures, nos fronts ruissellent, nos vêtements collent à la peau. Dans quelques heures peut-être nous arriverons au repère du Naja.
Ça c'est ce que l'on aurait pu écrire si la réalisation du jeu avait été fidèle au scénario de départ. Hélas, il n'en est rien. Pour en savoir plus lisez plutôt la fiche technique...●

Testé sur TO9

Fiche technique

Stop ! Je dis : stop ! C'est le premier volet d'une série de logiciels, pourant il serait grand temps d'arrêter... Je n'ai trouvé aucune différence de qualité entre le Crépuscule du Naja et le Talisman d'Osiris, aussi aurais-je pu économiser ma mine et ne faire qu'un banc d'essai pour les deux. Rien dans ce jeu n'évoque la dure vie de la jungle ni même le suspense d'une mission spéciale. En outre, la version Amstrad semble tout aussi mauvaise. Alors gardez votre fric pour des jeux plus chouettes !


TAITO
COIN-OP
RASTAN
LE
ROI
DES GUERRIERS
LE DERNIER HIT DES JEUX D'ARCADE, DE TAITO.
"CONSTATEZ L'ART DE LA PROGRAMMATION QUI A PERMIS DE REALISER UNE SPLENDIDE ADAPTATION DE CE JEU D'ARCADE POUR VOS MICRO. EN UTILISANT CHAQUE PIXEL POUR OBTENIR UNE PARFAITE ADAPTATION DU JEU D'ARCADE POUR VOS MICRO, VOUS AUREZ LE PLAISIR D'ADMIRER DES MAGNIFIQUES GRAPHISMES ET UNE ACTION RÉALISTE: RASTAN EVOLUE DANS UN MONDE DANGEREUX ET DOIT SE BATTRE CONTRE DES SORCIERS AUX POUVOIRS MALEFIQUES, DES LIONS CRACHANT DU FEU DES CHAUVES-SOURIS, DES SERPENTS, DES MORTS-VIVANTS ET BIEN D'AUTRES MONSTRES. EST-CE TROP POUR VOUS?
imagine
..the name of the game
COMMODORE
AMSTRAD
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.
Licensed from Taito Corp., 1986, Programmed for Amstrad, Spectrum, Commodore by Imagine Software.

ALTERNATIVE WORLD GAMES

Gremlin
Arcade



J'aimerais tant voir Syracuse...'' Vous connaissez sans doute la chanson mais savez-vous ce qu'il se passe en ce moment dans cette charmante ville sicilienne ?

Pendant qu'à Séoul tout le monde s'affaire autour des préparatifs des J.O. de cet été, d'autres sportifs suent sang et eau pour décrocher des médailles. En effet sous les fils à linge siciliens et les fumées de l'Etna, se déroule la fantastique épreuve de course en sac. Les concurrents se présentent au départ deux par deux après que le perroquet de service ait fait tourné le phonographe afin d'écouter les hymnes nationaux de ceux-ci. Pour l'Israélien la danse du ventre, pour le Français le french cancan, pour le Russe non pas une danse du Bolchoï ou l'Internationale mais une polka, pour le Japonais une mélopée qui a fait pleurer tous les spectateurs... Ah, c'est qu'il était fier le perroquet ! Pensez donc ! Etre l'animateur d'Alternative World Games c'est aussi prestigieux que de s'appeler Guy Lux dans ''Inter-Continents''...

Revenons-en à notre course en sac : le départ en est donné par un individu caché sous une plaque d'égout.

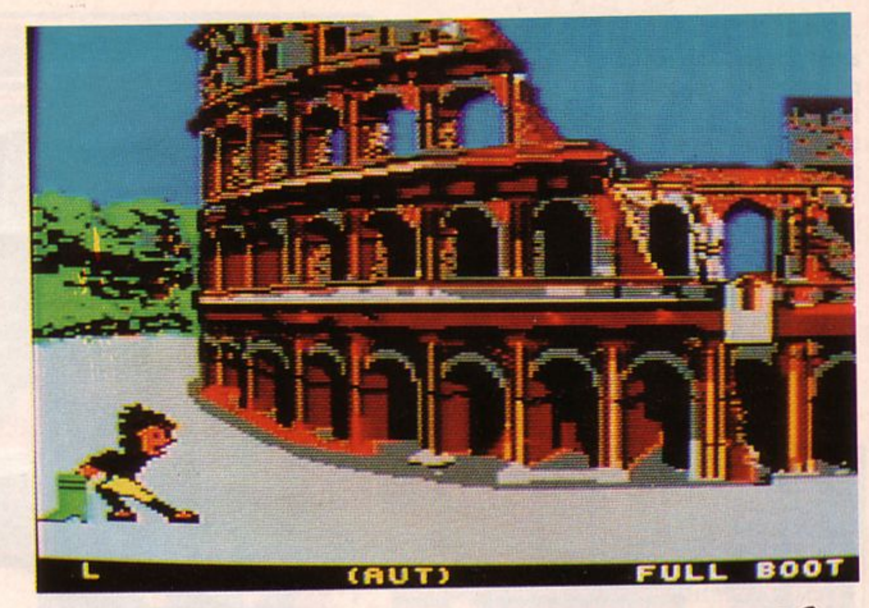
Lorsque cette belle épreuve sera terminée, nos sportifs s'envoleront vers Pise où les attendent des piles d'assiettes. En effet, c'est là que se déroule la course aux assiettes. Le Grec est d'ores et déjà donné vainqueur (Ben oui, allez au restaurant grec vous comprendrez mieux...). Et puisque l'on est en Italie, partons pour les arènes de Rome où l'on s'apprête à un grand spectacle : le lancement de la botte.

Attention car les juges sont impartiaux, pas question de tricher.



Ensuite le saut à la perche. J'entends des grands "Ah !" chez nos lecteurs. Mais détrompez-vous, ce n'est pas l'épreuve traditionnelle. Non, non ! Là, il s'agit de sauter, grâce à une perche plantée au beau milieu du lit d'une rivière sur la berge opposée. Il y a encore de la lessive en perspective !...

Puis sous le balcon d'un illustre personnage (Mais non ! Pas le Pape : La reine des jeux...) les candidats au podium grimperont le long d'un mat de cocagne au sommet duquel se trouvera une bouteille de vin italien... (Ça y est je vois déjà les viticulteurs français qui sourcillent...). Le lendemain, après avoir soigné les genous écorchés par les chutes et les méfaits du vin, nos héros tenteront de rattraper au vol le chapeau jeté par une cigogne de passage et sauter sur un mur. Enfin l'on assistera aux deux dernières épreuves : une bataille de polochons sur une gondole à Venise et un parcours sur ressort dans les ruines de Pompéi (avec le Vésuve en arrière plan).



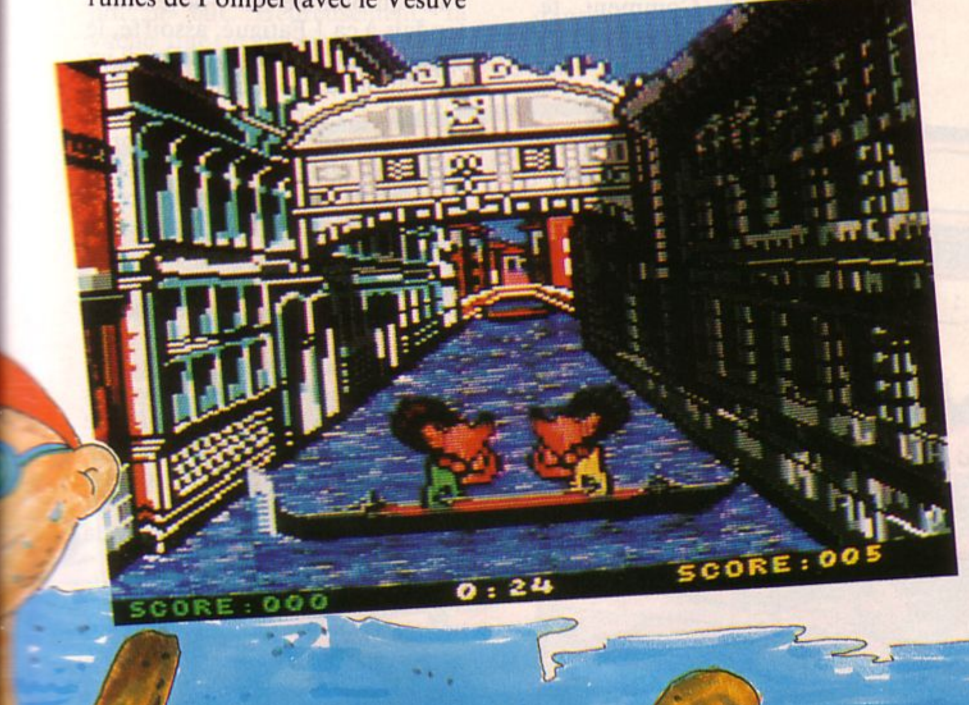
L'heure de la séparation sonnera alors, et c'est avec beaucoup de peine que chacun repartira pour son pays. Certains avec la consolation d'une médaille, d'autres avec le souvenir d'un super séjour. Mais j'y pense, peut-être en ferez vous partie ?•

Testé sur C64



Fiche technique

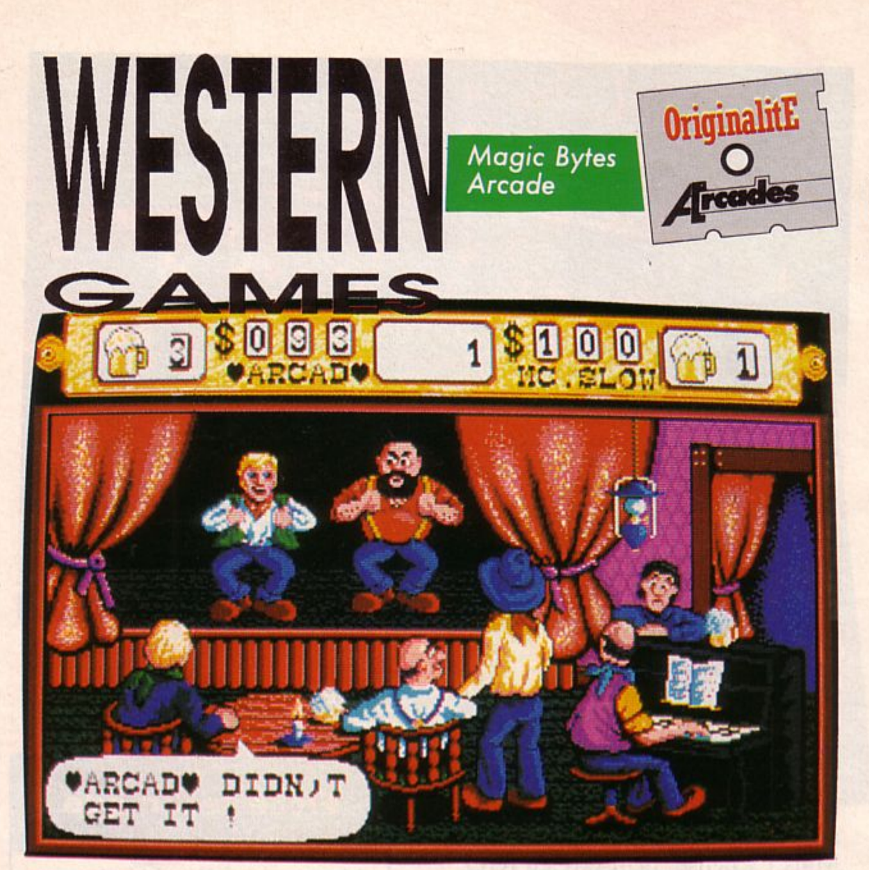
Alternative World Games, bien que difficile à jouer est un soft passionnant. En effet, installez-vous devant votre micro à 6 copains et jouez. Un conseil, si vous voulez maîtriser toutes les épreuves prévoyez une longue soirée. Mais vous ne serez pas déçus car l'humour est présent, grâce à une animation et des graphismes franchement cocasses. La musique change à chaque épreuve et donne au jeu une dimension encore plus chaude ; tout juste si à la fin on ne sent pas les odeurs de pizza... Les décors eux aussi reflètent bien le charme de l'Italie. A choisir entre Western Games et Alternative World Games eh bien... je prends les deux...

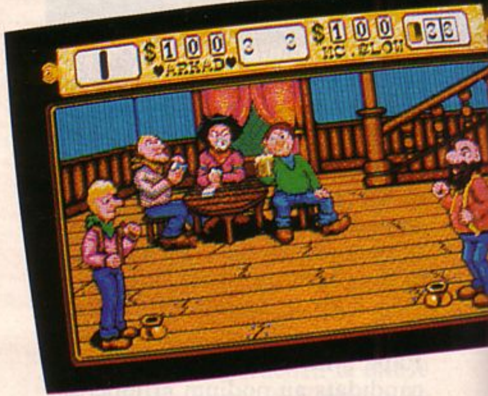


WESTERN GAMES

Magic Bytes
Arcade

OriginalitE
Arcades





Ça y est, j'aperçois les premières maisons du village. Il était temps que j'arrive, je commençais à me déshydrater. Depuis le temps que je suis sur mon cheval...

Bon, il faut maintenant que je trouve le saloon.

''Oh étranger ! Comment te nommes-tu ? Que viens-tu chercher dans notre village ?

— Mon prénom est Billy, je viens d'un hameau de l'autre côté du fleuve. J'aimerais m'installer dans votre village, je sais m'occuper des chevaux et des bêtes à cornes.

— OK Billy ! Viens avec moi, je vais voir ce qu'en pense monsieur Mac Slow, le maire. C'est aussi le plus fort du village. Il est imbattable pour le bras de fer... Et quelle rapidité pour dégainer...''.

Quinze minutes plus tard...

''Viens Billy, Mac Slow t'attend au saloon. Il veut voir ce que tu vaux au bras de fer''. Si je m'attendais à ça ! Fatigué, assoiffé, le visage recouvert de poussière il va me falloir affronter le maire du village... J'espère avoir droit à une chope de bière après l'épreuve... Trois à zéro, c'est le score en faveur du maire. Avec ça je suis mal parti pour gagner le droit d'asile au village...

Quoi ? Une seconde épreuve ? Ils sont quand même sympas ici, ils me laissent une seconde chance. Bon de quoi s'agit-il ? Ah ! Je vois ! Il faut dégommer les verres de bière qui sont tenus par Bruce et Sam les deux idiots du village. Ça promet avec mon flingue qui ne tire que quand ça lui dit... Et puis évidemment, ils ont eu la





bonne idée de me faire jouer pour du fric. A cette allure là, je vais repartir du village la gorge sèche et les poches vides...
Le soir...
J'ai l'impression que je vais m'y plaire dans ce village... On s'y amuse bien et le maire m'a même proposé de travailler chez lui au ranch. Faut dire que j'ai gazé à la cinquième épreuve... Il ne m'a pas fallu grand temps pour remplir le pot de lait. Heureusement, la vache que je devais traire était bien sympa, elle m'a juste gratifié de quelques coups de queue mais tant pis, j'ai l'habitude. Et puis il y a aussi eu l'épreuve des cracheurs de tabac... Quoi, vous ne savez pas ce que c'est ? Oh ! C'est facile, il suffit de chiquer un peu de tabac puis de le cracher à deux mètres dans un pot en terre. Il faut juste un peu d'habitude. La soirée s'est terminée par un concours de "Texas Cancan". Quelle rigolade quand j'ai vu la danseuse : ses jambes ressemblaient à celles d'un crapaud ...



Beurk... Puis nous avons mangé. C'était bien mérité... Cette fois encore on a décidé de faire un concours. Les parieurs avaient misé sur Mac Slow mais ils ne savaient pas que j'étais mort de faim... Toute la marmite y est passée (Heureusement qu'il y avait de la bière pour faire descendre tout ça...). On est reparti tous les deux Mac Slow et moi en titubant mais quelle soirée...●

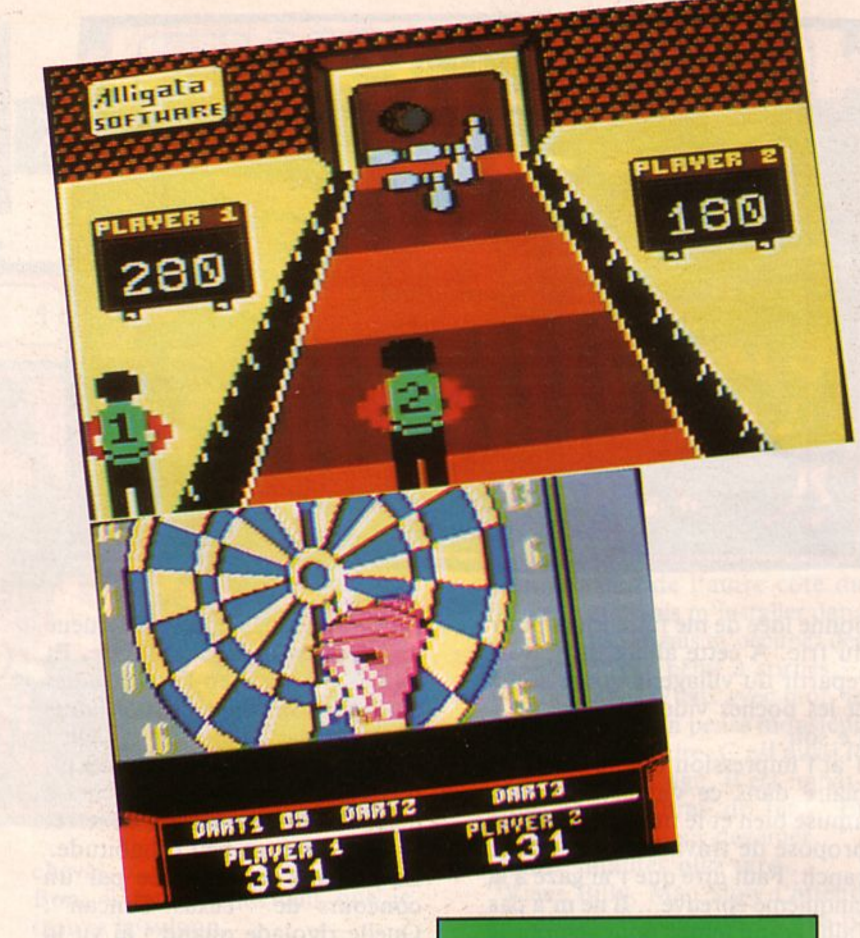
Testé sur ST

Fiche technique

Après Winter Games, California Games voilà Western Games. 6 épreuves pas faciles du tout où la réussite tient au maintien d'un certain rythme pas évident à trouver. Par exemple, pour traire la vache (l'épreuve sans doute la plus comique et la plus difficile de toutes) il faut suivre le rythme des pis dessinés en haut de l'écran. Dans chaque épreuve (que l'on pratiquera les unes à la suite des autres ou en entraînement, au choix) apparaissent des icônes en haut de l'écran.
Elles représentent ou bien la force et l'énervement des joueurs, ou bien le rythme à suivre. L'animation est géniale (il faut avoir vu l'épreuve de danse...) les graphismes hauts en couleurs sont ceux d'une super B.D., les effets sonores sont bien choisis (surtout pendant le repas). Voici un jeu, parodiant les simulations sportives, dans lequel on s'amuse bien et pour lequel il faut pas mal d'entraînement... A posséder absolument si l'on aime rigoler entre copains et si l'on possède un bon joystick.

PUB GAMES

Alligata Compilation jeux de salle



Ben voilà ! Si j'étais plus ponctuelle, je n'aurais pas raté mon train... Maintenant, il va me falloir attendre deux heures au buffet de la gare. Bien entendu, le kiosque est fermé, impossible de trouver le n° 5 d'Arcades...

Tiens, si je jouais aux fléchettes, ce serait une façon de tuer le temps ! Je n'y ai jamais joué, on verra bien de quoi je suis capable... Attention autour ! Rangez vous, je vais lancer la première fléchette, ça peut être dangereux de s'aventurer dans le secteur... Eh bien ma foi, ce n'est pas si mal ; j'ai choisi une partie en 501 points et le résultat n'est pas si dramatique que je l'imaginais. Maintenant, je vais m'essayer au billard, ça ne coûte pas cher et ça me permettra de patienter en attendant le 20h12. Très pro, je vise la blanche après avoir ajusté mon angle et dosé ma force de tir : aïe, aïe, aïe, j'ai dégommé celle qu'il ne fallait pas : ce n'est pas ma faute, personne ne m'a appris les règles du jeu...

C'est comme la première fois que je suis allée au bowling, je laissais lourdement retomber la boule alors qu'il fallait la faire rouler bien tranquillement. Ah ! Tous ces jeux... C'est qu'il faut de l'expérience, de la tactique pour parvenir à un bon résultat... Plus qu'aux dominos en tout cas... D'ailleurs, si je parle des dominos, c'est parce qu'en face de moi, deux gamins y jouent, tandis que leurs parents se tapent un poker.



Ils ne lèvent la tête que pour regarder les joueurs de babyfoot.

Mais je cause, je cause et le temps passe, il faut que je quitte le buffet pour rejoindre le quai n° 2. Rendez-vous peut-être dans une autre gare...●

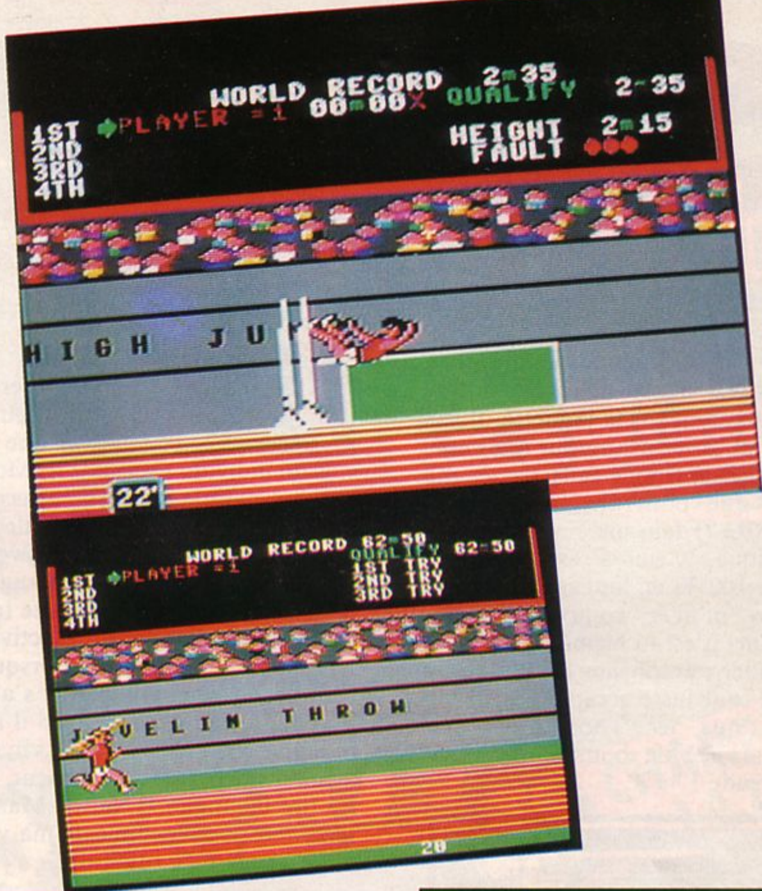
Testé sur C64

Fiche technique

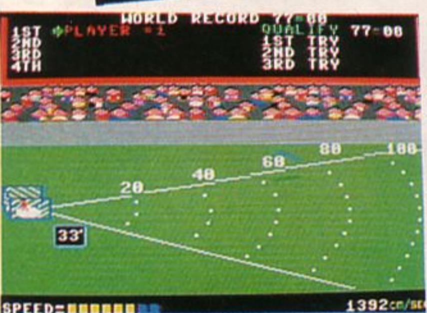
Jouez à deux personnes à ces 7 épreuves de salle que sont : le poker, le black jack, les fléchettes, le billard, le baby foot, le bowling et les dominos. Certaines sont très bien réalisées : le baby, le billard, les fléchettes et le bowling. Pour les autres, rien de bien extraordinaire : il est aussi agréable d'y jouer avec les véritables jeux. En ce qui concerne les 4 épreuves citées plus haut, elles sont bien animées, les graphismes sont très fidèles à la réalité. On prendra tout autant de plaisir à y jouer que si l'on était au bowling ou dans une salle de billard. Pub Games est une compilation de jeux de salle à posséder absolument si l'on est un fan de ce genre d'épreuves.

TRACK AND FIELD

Konami
Simulation sportive



Séoul, juillet 88, au-dessous de la flamme olympique, quel nom brillera sur le podium des athlètes : Ben Johnson, Carl Lewis ? Pour l'instant l'heure n'est pas à la remise des médailles mais plutôt aux entraînements... Alors suivons un peu ceux des meilleurs athlètes mondiaux.
Tout d'abord, la première discipline, la plus facile au dire de certains : le 100 m plat. Nos héros se positionnent dans les starting-blocks, il leur faut absolument éviter le faux départ sinon une partie de leur concentration s'envole et la qualification s'en trouvera plus difficile. Heureusement, le revêtement de sol est adapté au port des chaussures à pointes ce qui facilite un peu la course. Seconde épreuve : le saut en longueur. Pas facile de dépasser 7 m... Puis le javelot (Attention les spectateurs ! C'est dangereux ces engins là...). Pour cette épreuve, inutile de caler le javelot sous l'aisselle et de partir pour une joute, mieux vaut calculer son angle afin de lui apporter la meilleure trajectoire.
Ça va ? Pas trop fatigués ? Alors on continue... Là notre Guy Drut national va se reconnaître dans cette surperbe épreuve du 110 m haie. Admirez ces souples foulées, ils sont vraiment superbes ces athlètes.
Voici une épreuve un peu moins élégante mais tout aussi difficile : le lancement du marteau. Heureusement qu'il existe des filets de protection sinon... pauvre public... S'il vous reste encore assez de force pour aborder l'ultime épreuve, vous allez voir que l'être humain a des capacités tout à fait surprenantes. En effet, pas facile de sauter plus haut que sa propre hauteur... Essayez plutôt.



Testé sur C64

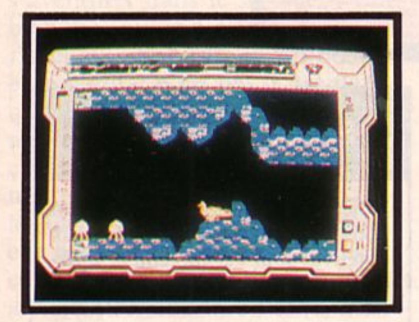
Fiche technique

Voici une simulation sportive qui vous coupera le souffle. Les six épreuves sont véritablement difficiles mais tellement passionnantes... (Tenez, demandez à Béa, la sportive de la société, ce qu'elle en pense... 6 épreuves, 6 médailles d'or...). Les bruitages sont très fidèles à la réalité, l'animation est plus jolie que celle de Décathlon et les encouragements de la foule font bien plaisir... Les joueurs (quatre au maximum) peuvent choisir de participer à toutes les épreuves ou de s'entraîner à une seule avec un niveau de difficulté variant de facile à hyper difficile. Track and Field est un jeu de café dont l'adaptation pour C64 n'a absolument pas altéré les qualités. Un bon investissement car l'on y jouera sans se lasser.

SPACE TUNNEL

Softbook Arcade

Si j'avais de la place à consacrer à ce jeu, je reprendrais les quelques lignes de présentation qui figurent sur la jaquette. Il y a une tentative d'humour mais est-ce suffisant pour faire passer un jeu qui pourrait figurer (en BASIC ?) dans une revue d'informatique. Celui-ci est, paraît-il écrit 100 % en langage machine. Vous m'avez compris : Space Tunnel n'est ni Nemesis, ni Salamander : graphisme et animation sont tout juste acceptables. Il est vrai que les Thomson n'ont jamais été de bonnes machines d'arcade !



Au fait et le thème ? Une balade dans un tunnel parsemé d'embûches, avec 5 vaisseaux, des bombes et des missiles.●

Testé sur TO9

Fiche technique

Il est des programmeurs (tiens, les mecs qui ont écrit "Quad" par exemple) qui devraient expliquer aux autres comment exploiter au mieux les qualités d'une machine. Vous possédez un Thomson : gardez vos sous pour acheter autre chose que "Space Tunnel". Si vous avez une autre machine et que ce titre sort pour votre matériel, on vous préviendra. Peut-être sera-t-il plus engageant.

BRAIN POWER

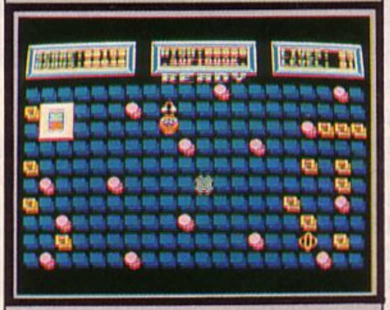
Softbook Arcade

Je suis un Genius et même si mon nom semble un peu prétentieux, je peux vous dire que je suis un individu tout simple. Mon seul but dans la vie est de chasser les horribles Glaukoïds Globuleux des 40 planitrons de Brain Power. Pour ce faire il me faut manger tous les Ramms de la planète (ça donne des points) puis désactiver les circuits électriques. Lorsque l'un des affreux Glaukoïds s'approche, je fais le mort ainsi il ne m'arrive rien (sinon je meurs mais avant de disparaître totalement, je lui tire la langue... Na...). Maintenant vous savez tout de ma vie alors venez m'y rejoindre...●

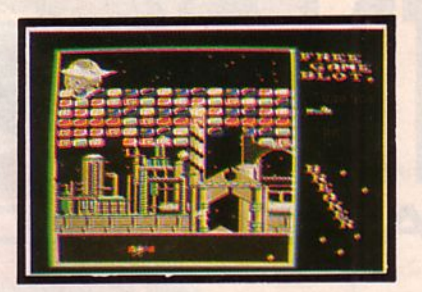
Testé sur MO6

Fiche technique

Un vrai jeu d'arcade dans le style Pacman avec toutefois un but manquant de clarté au départ. L'animation est assez



rapide, les couleurs vives, les effets sonores limités à quelques bruitages ressemblant à du morse. Le joueur possède cinq vies et devra libérer 40 planitrons différents. Heureusement que l'on y joue au joystick... Bref, voilà un bon passe temps qui ne marquera pas vraiment mais que l'on ressortira de temps en temps.



BREAKER

Free Game Blot
Mur de briques

Votre planète est envahie ? Quelqu'un doit partir la défendre ? Qu'à cela ne tienne, allez-y, grimpez à bord de votre super engin et abattez le mur que les ennemis ont constitué à chaque niveau de votre planète. Des vaisseaux amis vous viendront en aide afin de mettre fin à cette terrible invasion qui a frappé les dix-huit différents niveaux de votre planète. Attention, il va vous falloir d'excellents réflexes ! Bon courage...●

Testé sur TO9

Fiche technique

Breaker est un casse briques qui requiert une bonne dose de rapidité et d'adresse. Le joueur possède au départ dix vies auxquelles pourront s'en ajouter de nouvelles à chaque fois qu'il récupèrera une soucoupe rouge et bleue. Il pourra jouer soit au joystick, à la souris ou au clavier (auquel cas il a le choix entre deux vitesses). Toutefois la vitesse normale pour le jeu au clavier est quasi impossible à maîtriser. Les vaisseaux amis sont nombreux, et variés. Le passage à un niveau supérieur est assez rapide mais le jeu d'un intérêt assez pauvre : animation saccadée, lenteur de la balle. Nous sommes loin d'Arkanoïd ou d'Impact...



MASTERS OF THE UNIVERSE

Gremlin Arcade/Aventure

Beau, blond, musclé, les veines saillantes, le regard fier et perçant, l'épée vengeresse. Quel est l'homme correspondant à ce portrait enchanteur ? Merci, mesdemoiselles, d'avoir répondu d'une seule voix "le Rédacteur en Chef d'Arcades", mais vous faites erreur : je pense à Heman. Vous ne connaissez pas ? Et si je vous disais Musclor ? Ah, oui... ça va mieux ; c'est bien lui, le héros des Maîtres de l'Univers, qui combat de toutes ses forces l'ignoble Skeletor et son armée. Allégorie du bien contre le mal, issu d'un dessin animé et soutenu par l'intérêt porté par les plus jeunes aux personnages vendus par Mattel, le jeu sur micro sort en même temps que le film. Le joueur possède un pouvoir de décision qui, suivant sa dextérité, lui permettra de bouleverser le cours des choses.

L'action se passe dans une ville, dont le plan est donné et comporte 5 épisodes : combat dans les rues, contre les soldats de Skeletor ; corps à corps dans une décharge ; fusillade chez Charlie, l'électronicien du coin ; combat en plein ciel sur des disques volants et... la confrontation finale avec Skeletor.

Musclor, tout au long du jeu, devra retrouver les 8 notes de musique émises par la clé cosmique, malencontreusement perdue, et qui attirent Skeletor. Son temps étant compté, Tiila, le guidera vers le lieu des combats. C'est beau le visiophone !

En ramassant des épées, qu'il trouvera sur les lieux de ses combats, le "beau blond" regagnera de l'énergie et arrivera peut-être à accomplir sa mission. La "Happy End" est alors proche et Musclor deviendra "Maître de l'Univers". Sonnez hautbois, résonnez musettes !•

Testé sur C64

Fiche technique

Le succès du jeu sera certainement plus dû au thème (les Maîtres de l'Univers), qu'à sa mise en scène sur micro. Les sprites sont un peu trop petits. Par contre, l'animation est correcte. L'action est doublée de bruitages. Les scrollings sont horizontaux et verticaux. En fait, on se rapproche assez d'un classique "commando".

La notice, traduite en français, semble comporter quelques erreurs et omissions. Entre autres, rien n'indique que l'appui sur la barre d'espace pause le jeu et affiche le plan de la ville.

Pour un seul joueur, amoureux des "Maîtres de l'Univers".



Micro League
(Distribution : MicroProse)

Le choc des géants : Hulk le blond, face à Savage le brun. La foule en liesse acclame l'entrée des acteurs. Le catch, un spectacle et un sport à la fois ! Comment ne pas prendre parti face aux coups portés en traitre, aux projections dans les cordes du ring, aux coups de pieds donnés à l'homme à terre ?

La simulation de catch proposée par Micro League fait appel aux images digitalisées d'un combat réel, avec de célèbres vedettes américaines. Hélas, là s'arrête tout l'intérêt du jeu car, pour porter un coup ou faire une prise, il faut d'abord choisir dans une liste : vous devinez la suite, ça ralentit considérablement l'action ! En fonction des coups choisis par les 2 adversaires (l'un pouvant être l'ordinateur), on voit se dérouler la séquence digitalisée correspondante, et les forces s'épuisent en conséquence. Il y a ainsi 11 coups possible.

La mise en scène a été soignée mais c'est tout... A regarder avec l'œil du curieux.•

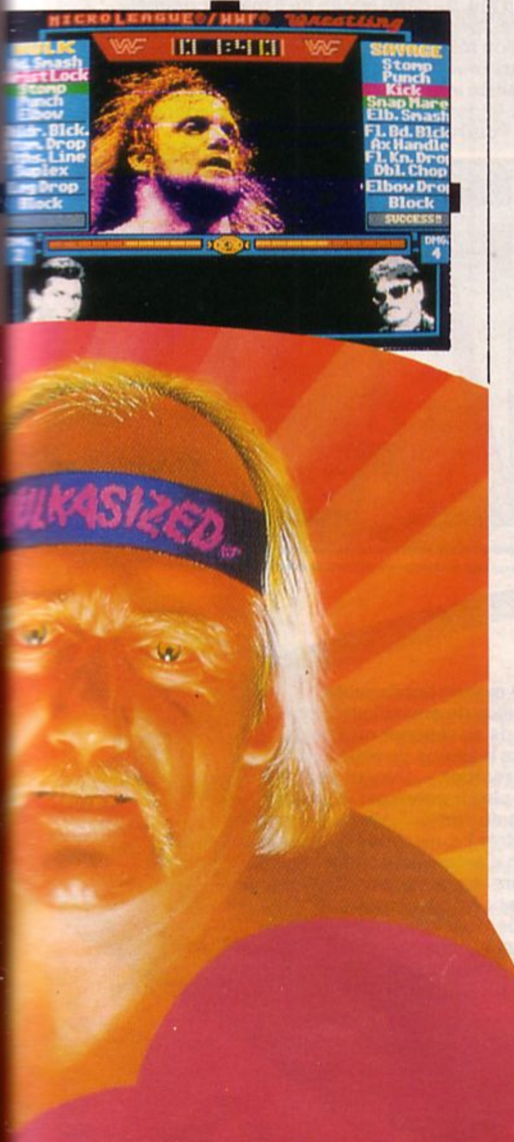
Testé sur ST



Fiche technique

Graphismes et animations à base d'images digitalisées sont le seul intérêt de ce jeu dont on se lassera rapidement. Un peu de musique au début mais, par la suite, les sons et clameurs de la foule ressemblent plus au bruit de la mer dans un coquillage (!) qu'à autre chose...







DEFLEKTOR

Gremlin
Arcade/Réflexion

Pour une fois, je n'ai pas d'histoire à vous raconter et pourtant Deflektor est un jeu qui m'a retenue plusieurs heures devant l'écran. Non pas que je manque d'inspiration, non, seulement Deflektor n'a pas d'histoire.
En effet, il s'agit d'un jeu dans lequel vous devrez compléter des circuits optiques. Pour ce faire, dirigez un laser à travers un tableau en l'orientant grâce à des miroirs capables de refléter le laser sur le récepteur. Attention il faudra d'abord détruire toutes les cellules du tableau. Une règle à connaître : le plus court chemin est le meilleur, de plus, le rayon ne doit pas se croiser. OK ?●

Testé sur C64



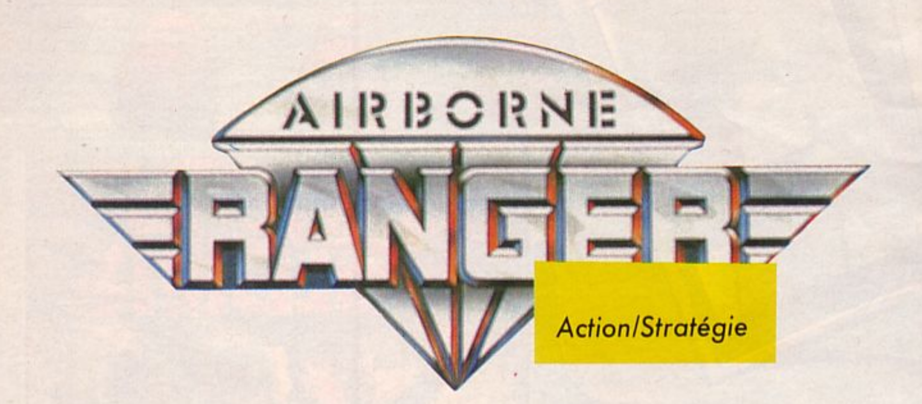
Fiche technique

Deflektor est un soft qui requiert deux qualités : d'une part, l'observation. Il faut en effet, prendre le temps d'observer les différentes trajectoires possibles pour le laser afin de ne pas perdre d'énergie et risquer une surcharge en tâtonnant. D'autre part, une vision très simplifiée du circuit car moins le circuit sera long, plus on évitera d'éventuelles surcharges. Les tableaux sont très différents les uns des autres et deviennent de plus en plus chargés, donc de plus en plus difficiles. L'animation est quasi inexistante, les couleurs variées et les graphismes très simples. Après une super musique d'intro, au tempo jazz rock, l'on est plongé dans le silence du jeu. Seul le bruit du chargement du laser puis plus rien. Deflektor sera, je pense, un jeu que vous chargerez souvent, dans le calme, tout comme l'on prend un casse-tête. A déconseiller aux passionnés des jeux dans lesquels il faut tirer sur tout ce qui bouge ainsi qu'aux fans d'aventure.


ARC
CHAM
RASTAN
TAITO
COIN-OP
... le "Warrior King."
Le tout dernier succès de Taito.
Des pays produisant des hommes de légende, des tueurs de dragons qui vivent dans son ombre — des gardiens malfaisants dans la peur de son épée qui vomit du feu, de cette hache qu'il manie comme la foudre. Avec ce que l'on fait de mieux dans ce domaine, vous disposez de la simulation réelle du succès d'Arcade chez vous pour votre ordinateur personnel. Amusez-vous avec ces graphiques superbes et une action tout ce qu'il y a de plus réaliste lorsque RASTAN affronte une multitude de dangers — des sorciers magiques, lions cracheurs de feu, chauve-souris, serpents, squelettes et enfin les morts-vivants. Pourrez-vous tenir le coup?
RENEGADE
TAITO
COIN-OP
Dans le monde impitoyable de la milice de surveillance, pas moyen de se reposer où que ce soit, pas le temps de réfléchir — il faut se remuer — on peut toujours vivre un peu plus longtemps! Du métro aux ghettos du "milieu", vous ne cesserez de rencontrer les disciples du mal qui ont pour mission d'exterminer le seul et unique homme qui osera leur jeter le gant. "Renegade," l'adaptation à vous couper le souffle du succès d'arcade chez Taito maintenant chez vous pour votre ordinateur personnel. A conservé toutes les caractéristiques du jeu d'origine.
SOYEZ LE RENEGAT ... SOYEZ VIL ET MESQUIN!
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE, TEL: 93 42 7145.



ADE
PIONS
Encore plus de cette magie des arcades sous l'étiquette SNK. Soldat "Psycho" a toutes les chances d'arriver en haut lorsque sa soif d'action et d'aventure l'entraîne dans des mondes encore plus étranges.
PSYCHO SOLDIER
SNK
Shin Nihon Kikaku Corp.
VICTORY ROAD
Ayant survécu aux monstres vampiriques de la première étape, vous avancez maintenant sur la Route elle-même. C'est là que cela va commencer à se corser. Vous rencontrerez des vampires et des monstres à deux ou trois têtes — dont une des têtes se détachera et vous attaquera juste au moment où vous penserez avoir le dessus. Collectionnez les icônes pour monter la puissance de tir qui vous sera nécessaire pour combattre vos agresseurs.
Une jeu inhabituel et macabre bourré d'action et de sensations fortes avec ce quelque chose en plus d'indéfinissable qui vous fera en redemander.
SNK
Shin Nihon Kikaku Corp.
1985 SNK ELECTRONICS CORP.
he name
he game
® Imagine is a registered trademark.



Action/Stratégie

Au cours d'une discussion autour des nombreux pots que nous avons coutume de faire chaque semaine, j'ai appris que mon patron était un ancien para-commando ! Vous imaginez ma surprise... Je n'ai pu résister au désir de lui poser quelques questions sur les missions dangereuses qu'il avait accomplies de par le monde. J'ai ainsi découvert que, largué d'un avion au-dessus du désert, il avait anéanti pendant la guerre d'Algérie, des dépôts de munitions. Les techniques de combat étaient soigneusement étudiées avant l'attaque et les missions bien préparées. Par la suite, promu au rang de commandant, il avait été investi, pour le compte du SDECE d'une mission ultra-confidentielle, sur une base de l'OTAN, afin de photographier un avion expérimental qui y stationnait. Notre industrie aéronautique ayant profité de ses exploits, c'est comme colonel qu'il a accompli sa dernière mission : la libération de 3 de nos diplomates pris en otages par des Libyens. Ce fut, sans conteste, la plus délicate de toute sa carrière.

Je crois savoir qu'en fait, il n'est pas vraiment en retraite et il m'a brillamment conseillé lors du test de ce logiciel qui offre au joueur, avide de missions dangereuses, la possibilité de manier grenades, lance-roquettes et fusil d'assaut, tout en faisant fonctionner ses petites cellules grises. Muni de cet armement complet, seul contre tous, il devra réussir des missions variées et parfois presque impossibles ! A lui de décider de l'instant du largage des 3 containers renfermant ses munitions et équipements de premier secours, pendant le survol de la zone ennemie. A lui aussi de choisir le bon moment pour sauter et éviter ainsi de tomber en plein camp ennemi. Sa mission sera aussi une lutte contre le temps et la fatigue : il ne pourra courir ou ramper tout le temps et... marcher à découvert est parfois risqué !

Aura-t-il droit à une retraite, ce combattant de tous les dangers ? Peut-être qu'il exercera alors la profession de fossoyeur car, curieusement, les ennemis qu'il abat disparaissent du champ de bataille. A moins que par cette désintégration, il ne se rematérialise dans un autre monde ? ●

Testé sur C64



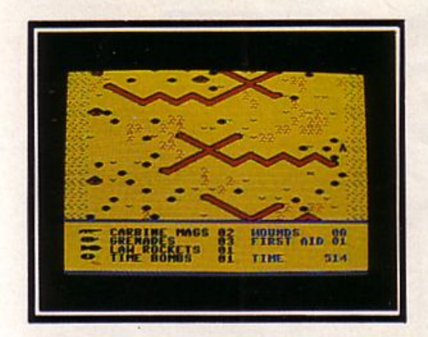
Fiche technique

A la fois stratégie et arcade, ce jeu n'est pas à confondre avec une simple version de "Commando" ou de "Rambo". La mission doit être préparée et, une fois sur le terrain, les décisions prises rapidement.
L'intérêt d'offrir au joueur plusieurs types de missions ménage une certaine durée de vie au jeu. Certes les graphismes ne sont pas exceptionnels et le son aurait pu être travaillé davantage, mais on oubliera assez vite ces quelques détails lors de l'action.
Un manuel assez complet accompagne le logiciel. Il est indispensable car il renferme, dans ses pages, la représentation de médailles que le programme demandera d'identifier. Un cache-clavier rappelle les principales commandes. Le jeu est prévu pour un seul joueur équipé d'un joystick.
Un jeu assez original, où il ne suffit pas de "tirer dans tous les sens" pour réussir.

ROADWAR EUROPA

Wargame

Au début du vingt-et-unième siècle, les Etats-Unis furent ravagés par une guerre bactériologique. Alors le gouvernement vous a appelé. Vous avez débarrassé le pays du fléau. Mais une fois le boulot fait, votre conception très particulière de la diplomatie (Let's shoot first !) n'a pas plu : ils vous ont mis au rancart, et vous avez préféré disparaître. Mais ce matin, la télé vous réveille : on vient d'y prononcer un nom : le vôtre. La



guerre dévaste actuellement l'Europe et des terroristes ont profité du désarroi général pour investir l'Europe et miner les plus grandes cités d'engins nucléaires. Ils négocient en ce moment même (et en position de force) avec les Nations Unies ! Le leader terroriste Wunatolah Toumeini exulte (je vous arrête tout de suite : ce nom est totalement imaginaire et n'a rien à voir avec des événements présents ou passés !).
"Bullshit !" vous écriez-vous en balançant votre canette à travers l'écran. Une lueur commence à briller dans vos yeux : ça va chauffer ! Après un bref détour par le siège des Nations-Unies pour obtenir du conseil de sécurité l'autorisation d'intervenir (avec votre renommée et votre calibre 45, ça va tout seul), vous êtes envoyé en Europe avec un seul but : trouver les cinq bombes atomiques encore cachées, les désarmer, puis trouver le quartier général des terroristes et le détruire ainsi que tous ses occupants. (J'avais dit un seul but, moi ? Tiens donc...).
Arrivé en Europe, il faut vous constituer une armée : vous n'espériez tout de même pas vaincre à vous seul ! Avec les crédits fournis par le conseil, vous allez pouvoir vous équiper de véhicules, de la motocyclette au bus de cinquante places, ainsi que du matériel de première nécessité (armement, blindage et autres détails du genre) et recruter des hommes (diversement qualifiés d'ailleurs). Votre mission commence dans la ville où vous avez monté le groupe.
Les actions à entreprendre ne manquent pas : passer la ville au peigne fin pour découvrir qui la contrôle, s'il y a une bombe, récupérer du matériel (vivres, essence, armes, munitions...) ou pour enrôler des mercenaires. Il faut également soigner les blessés et réparer les véhicules. Se créer une cache de matériel dans une ville peut être utile si on y revient souvent, il est également possible de prendre le contrôle de la cité pour y établir un quartier général.
L'Europe n'est pas encore un terrain inerte, et les rencontres sont monnaie courante. Dans les villes : policiers, bureaucrates, terroristes, mutants, et même de simples passants (si, si !) avec lesquels vous pourrez parlementer ou qu'il faudra vaincre pour survivre. Sur les routes, des groupes armés de terroristes (du petit exécutant au bataillon spécial !) et des cannibales (une manière simple et efficace de résoudre le problème de la nourriture) font la loi : à vous d'y mettre bon ordre. Mais les personnes les plus utiles sont celles qu'on voit le moins souvent : il existe une armée secrète antiterroriste dont les membres sont susceptibles de vous aider : suivez leurs conseils, ils s'avèrent souvent précieux !
Préparez avec soin chacun de vos déplacements : une panne d'essence dans le désert ou les montagnes et c'en est fini de vous aussi : prudence ! Les accrochages avec les gangs errants sont quotidiens : en tant que général en chef, il vous appartient de définir la tactique employée lors des combats. Viser les pneus, tuer les occupants, aborder le véhicule pour le capturer, qui faire tirer et où, comment faire évoluer vos véhicules, autant de questions auxquelles il vous faudra répondre sans perdre de temps. L'état du terrain, la saison influencent vos déplacements, et l'Europe est grande : votre mission est de longue haleine, mais l'enjeu n'a pas de prix. Laisserez-vous les terroristes mener à bien leur marchandage ignoble ? L'Europe entière compte sur vous.●

Testé sur ATARI ST

Fiche technique

Roadwar Europa est publié par SSI : Strategic Simulation Inc. Voilà qui annonce la couleur. C'est un jeu stratégique et tactique où il vous faudra réfléchir avant d'agir : une erreur peut coûter la vie au groupe entier. Le scénario est bon et la réalisation soignée : superbe page de présentation accompagnée de musique, graphisme correct : voilà qui est rare sur ce type de jeu. Les options de jeu sont accessibles à la souris ou au clavier, mais la version dont nous disposons n'est pas francisée. A noter un confortable livret d'initiation de vingt pages comportant, entre autres, un exemple d'équipe pour commencer immédiatement à jouer.







Bismarck

PSS Wargame

King George V, HMS Sheffield, Bismarck, tous ces noms sont pour nous synonymes de Seconde Guerre mondiale. Qu'ils appartiennent aux camps ennemis ou aux alliés, qu'ils soient des sous-marins ou des cuirassés, ils ont tous joué dans ce conflit un rôle considérable.
La mer étant bien sûr, l'un des moyens de transport le plus important, l'influence de ces flottes était considérable. En effet, elles pouvaient bloquer tous les convois de ravitaillement d'un pays et accentuer ainsi la crise économique qui y régnait. De grandes villes portuaires ont été entièrement dévastées par les bombardements, toujours pour augmenter la pression à l'intérieur des terres. C'est dans ce contexte que se situe le jeu Bismarck. Très exactement en mai 1941.
Le Bismarck un super bâtiment qui effectue sa première sortie, sa première mission dans les eaux de l'Atlantique nord. Hélas, pour la Kriegsmarine, Bismarck est repéré et suivi par des cuirassés. S'engage alors une violente bataille entre les deux camps ennemis.
L'un des cuirassés, le Hood est touché et coule en 90 secondes. Plus tard, le Bismarck est touché et doit ralentir sa vitesse. C'est ainsi que le 27 mai au matin, le King George V et le cuirassé HMS Rodney mettent fin à la carrière du Bismarck. A vous de vous mettre dans la peau du britannique ou de l'allemand. Pour tous les nostalgiques de la dernière guerre, pour ceux qui voudraient refaire le cours de l'histoire : à vos postes.●

Testé sur C64

Fiche technique

Le wargame a ses adeptes : celui-ci est doublé de séquences d'action aux graphismes et animations correctes. Les bruitages n'ont pas été oubliés mais tous ces éléments ne font pas partie, il est vrai, des ingrédients essentiels d'un wargame. Les commandes, dans tout le jeu, sont élémentaires à utiliser : joystick pour se placer sur le lieu de l'action, icônes pour sélectionner les déplacements lors des séquences d'action.
Le scénario s'appuie sur des faits historiques et un certain réalisme (heures du jour et de la nuit, conditions météo, lieux) donne au jeu tout son intérêt.

PHM PEGASUS

Electronic Arts
Simulation
hydrofoil

Mi-bateau, mi-avion, l'hydrofoil vole sur les flots. Vitesse 45 nœuds ; le radar de surveillance balaye les 360° de l'horizon sans détecter d'autre écho que ceux des 4 autres hydrofoils qui nous accompagnent dans cette patrouille d'une importance capitale. En effet, nous naviguons à quelques encâblures de l'entrée du Golfe Persique et les services de renseignements ont vérifié, hélas, les propos tapageurs de l'Iran qui envoie des commandos suicides, à bord de vedettes rapides, attaquer les pétroliers. Soudain, l'alarme résonne : 2 spots non-identifiés apparaissent sur l'écran du radar, dans le 320°. Nous fonçons vers les échos à vitesse maximum. Pas de surprise : ce sont bien eux. Les canons de 76 mm vont parler dès que les hélicoptères, alertés sur notre fréquence protégée, auront confirmé leur identification. La distance est de 20 nautiques. Ordre est donné de sélectionner les missiles ; l'attaque se fera à distance de sécurité. La patrouille d'hélicos nous appelle : les gars viennent d'essuyer des rafales d'armes automatiques. Plus aucun doute maintenant ! Les cibles sont acquises et 2 missiles Harpoon quittent leurs tubes. Dans quelques secondes, les spots vont



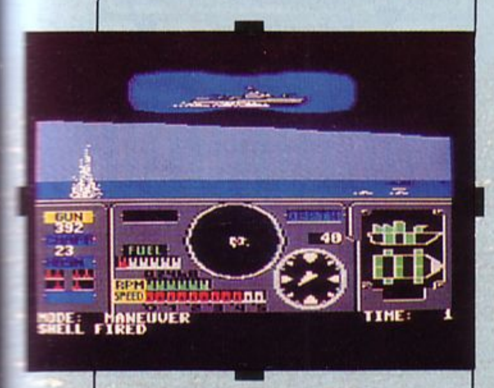


s'éteindre sur le radar. Deux coups au but confirment les hélicos : du bon boulot !●

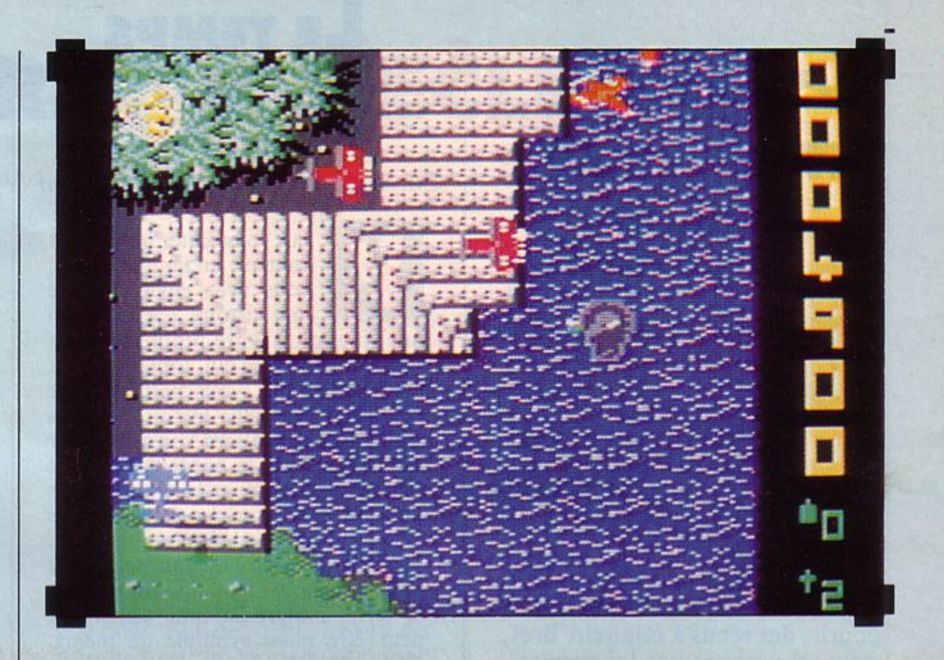
Testé sur C64

Fiche technique

L'hydrofoil est un navire de guerre sophistiqué. Rapide, il est puissamment armé mais également, bien protégé. Dans cette simulation, 8 scénarios sont prévus, avec des niveaux de difficulté différents. Les vues proposées au joueur sont celles du port et de la carte,



théâtre des opérations. Les commandes disponibles concernent la manœuvre de l'hydrofoil et les sélections d'armements. Un tableau de pannes indique les avaries subies par l'hydrofoil. Côté graphismes, c'est assez bon, avec une vision extérieure et la possibilité d'identifier les objectifs au moyen de lunettes binoculaires. Le manuel contient, à cet effet, une planche représentant les silhouettes de navires ennemis ou... amis. Les animations sont correctes et font apparaître l'inclinaison du navire, les gerbes d'écume lors des tirs, etc. Les effets sonores n'ont pas été oubliés.
L'intérêt d'un tel logiciel est celui de toute simulation, mais il faut souligner que son utilisation reste très simple, et que l'on a vite fait d'apprendre à se servir de l'hydrofoil. Le côté "scénarios multiples" ajoute une part d'intérêt supplémentaire.





J'aurais pu vous pondre le même texte que pour Chopper X (Arcades n° 4) mais vous n'avez peut-être pas acheté ce numéro (c'est pas bien) et j'ai une certaine conscience professionnelle (ça, c'est bien) aussi, en cette veille de Noël, alors que d'autres respectent la "trève des confiseurs", j'ai décollé à bord du Flying Shark. Réserviste, me voici rappelé pour sauver la situation quasi désespérée de cette fin de guerre et, par là-même, l'humanité (mais non, pas le canard du PC...).
A peine ai-je décollé que mon avion est attaqué de tous côtés : par des avions ennemis, des chars, des vedettes. Me comportant en super-héros que je suis, j'évite leurs tirs et en détruis un maximum grâce à mes canons et à mes bombes. Vous ne me remerciez pas ?●

Testé sur C64

Fiche technique

Adapté de la machine d'arcade de Taïts, Flying Shark est assez correct tant dans son graphisme (sprites et choix des couleurs), que dans son animation (scrolling vertical descendant), et sa musique (continue). Les ennemis apparaissent toujours au même endroit (repérez-les bien !) mais on recommence toujours à l'endroit où on s'est fait descendre. Avec un peu de mémoire et beaucoup de dextérité on peu, par le jeu des bonus, atteindre des scores assez importants mais... pas dès les premiers essais ! Un reproche toutefois, les projectiles se confondent facilement avec la couleur du décor ce qui rend leur évitement assez problématique.



L'HISTOIRE ET LES JEUX

Free Game Blot
Logiciels éducatifs

Venez retrouver huit siècles d'histoire à travers cent trois jeux. Vous possédez à cet effet un important manuel de 170 pages qui vous aidera à résoudre les délicats problèmes que vous rencontrerez. Des cartes à compléter, des nombres à transcrire en chiffres romains, des mots médiévaux à découvrir, des labyrinthes à parcourir, des rébus à éclaircir. Bref, de quoi occuper vos longues soirées d'hiver... Ce coffret est réparti en trois périodes : le Moyen Age et la quête du Graal,



le Grand Siècle (cf. banc d'essai) de Louis XIV et enfin la Révolution française.

Pour chacun, des jeux d'époque vous servent de jocker et vous permettent d'avancer dans le jeu. Ne vous méprenez pas, il ne s'agit certes pas d'une compilation de jeux d'arcade, le but du coffret est d'enrichir ses propres connaissances historiques, le reste n'est qu'intermèdes destinés à briser la monotonie de l'ensemble.

Quant à la réalisation globale, elle n'est pas d'un niveau extraordinaire. Les graphismes et l'animation sont (il faut malheureusement l'avouer) mauvais. Côté sonore : rien. Un coffret que l'on préfèrera ranger dans sa bibliothèque que garder près du micro. Mieux vaut investir dans un bon bouquin ou dans un autre logiciel...●

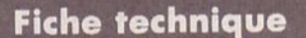
Testé sur TO9

LE TEMPS D'UNE HISTOIRE

Carraz Editions Logiciel éducatif

Vous vous sentez un tantinet conteur, un tantinet poète, vous avez envie d'écrire une histoire ? Alors voici une solution à votre problème, c'est une aide précieuse qui, tout en jouant au jeu de l'oie, vous permettra de composer une belle histoire dont la trame principale sera constituée par les éléments de la nature : l'eau, le feu, l'air, la terre et la pierre. Vous pourrez ainsi voyager à travers ces cinq pays aux symboles traditionnels. Par exemple, vous apprendrez que le pays de l'eau est féminin, que celui de la terre, malgré sa rude apparence peut être aussi symbole de magie. Alors dépêchez-vous de charger ce logiciel, de brancher l'imprimante et de vous laisser porter par le rêve.●

Testé sur TO9



Fiche technique

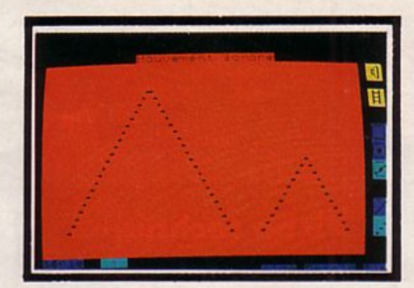
L'écriture n'est pas un domaine facile, l'inspiration fait souvent défaut quant à la feuille, elle reste trop souvent blanche. Aussi est-ce intéressant d'accéder à une aide de conteur ou de poète et cela en jouant... Pour une fois, vous pourrez laisser vagabonder votre imagination. L'utilisation est simple et se déroule comme un jeu de l'oie. A chaque icône correspon-



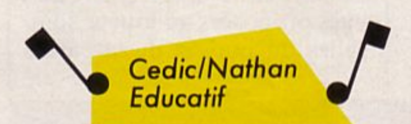
dent deux aides, celle d'un conteur, celle d'un poète. A vous de choisir. A tout moment il est possible de relire son texte puis plus tard de le sauvegarder et de l'imprimer.

Ce logiciel est bien réalisé mais peut être pas suffisamment passionnant. Dommage...

(Au fait, j'ai oublié de vous dire que le logiciel était livré avec un mini jeu de l'oie et des pions).



APPRENDS-MOI LA MUSIQUE



Cedic/Nathan
Educatif

T'as un p'tit frère ? Il t'embête tout le temps parce qu'il voudrait lui aussi profiter de ton micro ? Tiens, voilà un logiciel qui lui plaira. C'est facile, il te suffit de l'aider un peu au début et tu verras qu'il ne tardera pas à s'habituer aux charmes de la musique. Bien sûr, ne lui confies pas la disquette pendant que tu cogites pour ton devoir de physique parce que le bruit de sirène dans les oreilles et les répétitions de notes aiguës pourraient quelque peu te troubler...●

Testé sur TO9

Fiche technique

Apprends-moi la musique (1) est un éducatif destiné aux enfants de CP, aussi est-il très convivial grâce à l'utilisation du stylo optique qui ne manque pas de plaire aux 5-7 ans. Le but est de faire travailler la perception des mouvements sonores grâce à la matérialisation de ceux-ci (courbes, schéma des durées, etc.). Ce logiciel est une première approche du solfège ce qui devrait permettre aux petits de s'y familiariser. Une bonne occupation pour les petites sœurs et les petits frères...

GRAND SIECLE

Logiciel éducatif





Novembre 1687, revêtue de ma robe de bure, j'erre dans les tristes allées du couvent des Ursulines quelque part en Anjou. Voilà déjà deux ans que le roi m'a répudiée. J'étais pourtant bien, heureuse de vivre avec ce roi là. Qu'il était beau, qu'il sentait bon le sable chaud ! Oh pardon ! Vous voyez ce que cela me fait dire la solitude ! En ces années de fête, j'étais la première dame de cour de notre souveraine.

Ah quelle belle soirée que ce bal de l'été 1661 ! Je venais de ravir la place de favorite du roi à Louise Françoise de la Baume Le Blanc, duchesse de La Vallière (ouf, ça y est, je l'ai écrit !).

Il m'avait fallu bien de la persévérance afin de résoudre la mazarinade qui me permettrait d'entrer à la cour du Roi Soleil. J'avais été attaquée par un vide-gousset mais j'avais crié si fort qu'un garde m'avait entendue... Les années passèrent dans l'allégresse de la cour ; souvent la reine m'appelait afin que je la renseigne sur le nom de tel ou tel historiographe contemporain, sur le nom donné au traité mettant fin à une quelconque guerre, ou plus simplement afin d'assister auprès d'elle à l'une des nombreuses représentations théâtrales données au palais de Versailles. Celles que je préférais étaient sans conteste les œuvres de cet élève de la comédie italienne, le dénommé Molière.

Il m'arrivait parfois de jouer à la courte paume avec la reine ou de lui indiquer sur une mappemonde les possessions françaises comme Mazulipatam en Inde ou l'île Bourbon.

J'aurais pu finir mes jours paisiblement dans ce beau château, mais le roi en décida autrement. Alors que nous avions rendez-vous près des Bains d'Apollon, il me congédia et m'offrit une cellule dans ce sinistre couvent.

Mais je ne vous en raconte pas davantage, la cloche a sonné, je ne voudrais pas être en retard aux mâtines... Et puis j'évite de parler de tout ceci devant Mère Euphroisine qui n'apprécie pas ma vie d'antan...

Tout de même, la bouillie du soir n'a rien de comparable avec les festins de la Cour.●

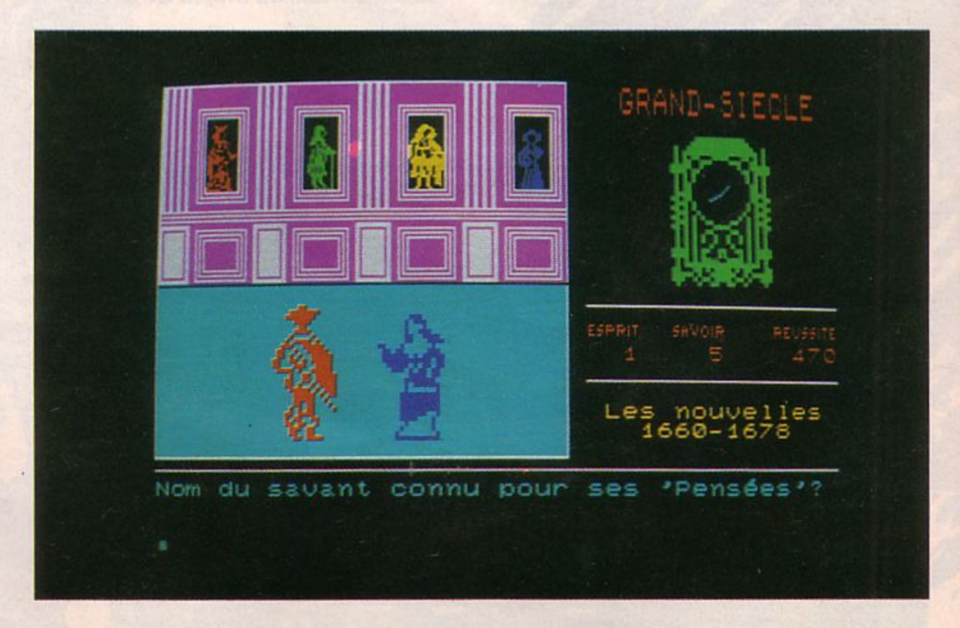
Testé sur TO9

Fiche technique

Patience et persévérance sont les deux qualités qu'il vous faudra pour pénétrer dans le Grand Siècle. Un rébus pas facile pour commencer, une série de questions très ciblées auxquelles vous répondrez après avoir attentivement lu le livret d'accompagnement, des jeux de réflexion agrémentant le tout, voilà ce que vous trouverez dans ce logiciel.

Une super animation, un joli graphisme et une musique digitalisée : ça c'est ce que vous n'y trouverez pas...

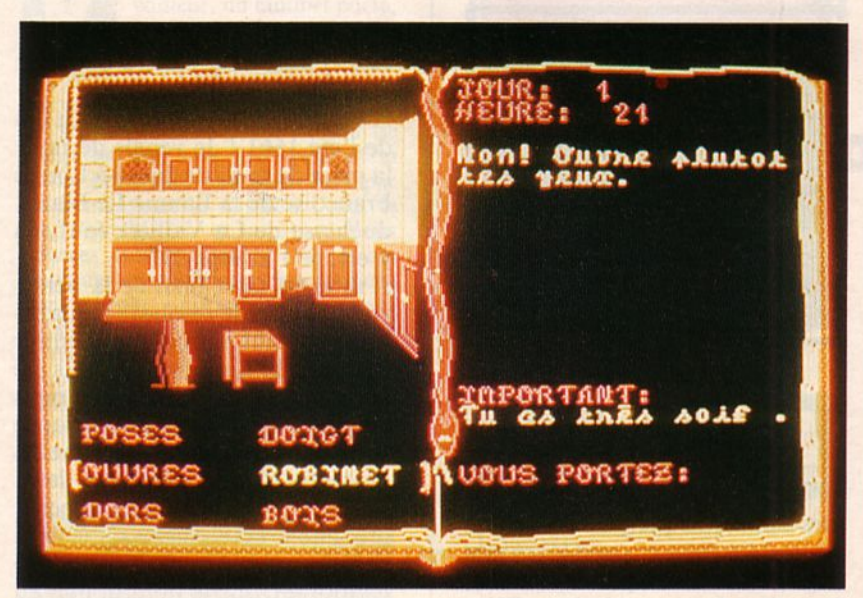
A ne mettre qu'entre les mains des passionnés d'histoire. (Tenez, depuis qu'il le possède, mon rédacteur en chef ne cesse d'y jouer... Il faut dire que l'histoire, c'est son fort). Note du Rédacteur en chef en question : "elle se paye ma tête ou quoi ?"



PEUR SUR AMITYVILLE



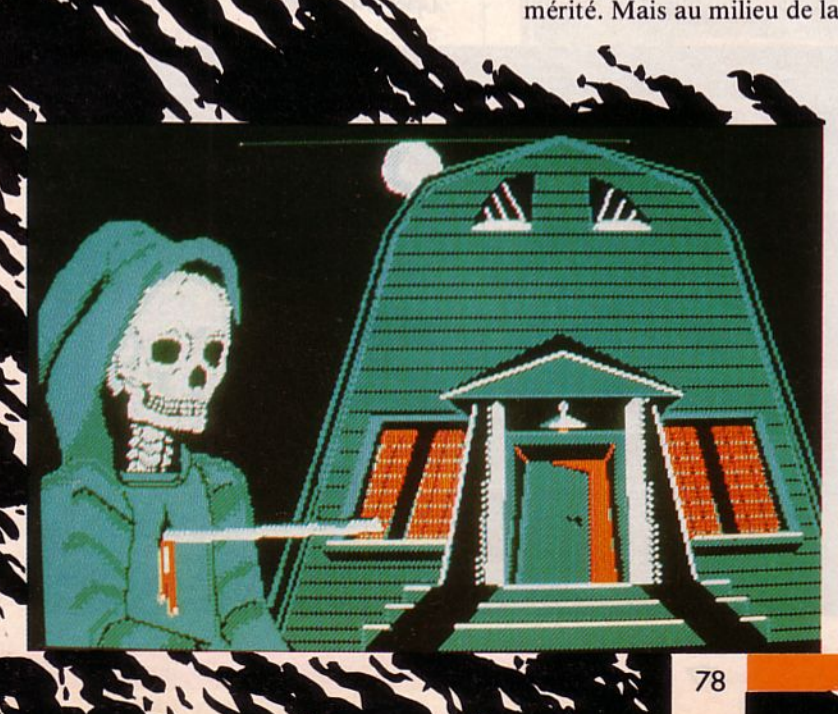
Hurlez âmes damnées des enfers tortueux, laissez échapper de vos poitrines éthérées les sanglots diaphanes des esprits implorés. Bon, je me calme un peu. Après tout, ce n'est qu'une histoire de maison hantée avec tout plein de vilains monstres à l'intérieur. Tout plein, ce n'est pas vraiment juste, puisque le monstre principal par ordre d'arrivée en scène est l'Antéchrist. Qu'est-ce que l'Antéchrist ? Il s'agit d'un être créé pour semer le mal sur la terre, dont le signe de reconnaissance est le nombre 666 ou encore $2\sqrt{231}$ (essayez d'écrire ce nombre à l'envers à l'aide de chiffres type "calculette"). Le programme vous propose de vous mettre dans la peau du chef de famille qui arrive tout juste dans sa nouvelle demeure hantée (mais cela, il ne le sait pas encore). Vous aurez vite fait le tour du propriétaire : les pièces sont très peu nombreuses. La difficulté ne va donc pas venir d'une grande complexité du plan, mais de la nécessité d'agir dans un ordre bien déterminé. Vous progresserez en résolvant les mini énigmes décrites en bas de l'écran (dans le cadre "important"). Par exemple, au tout début du jeu, vous avez très soif. La cuisine et son lavabo sont vite repérés. Cependant, un petit obstacle vient contrecarrer vos projets : un doigt



est coincé dans le robinet. Utilisant votre intelligence supérieure et le couteau disposé près du lavabo, vous tailladez largement le doigt qui choit. Un long "aïe" se fait alors entendre. A ce moment, votre soif étant calmée, une envie de dormir s'empare de votre corps fatigué. Il suffit de rejoindre votre chambre (elle est au rez-de-chaussée, 1ère porte à gauche) pour y goûter un repos bien mérité. Mais au milieu de la nuit, un froid éprouvant vous saisit. La recherche de bûches vous fera découvrir les profondeurs de la cave.

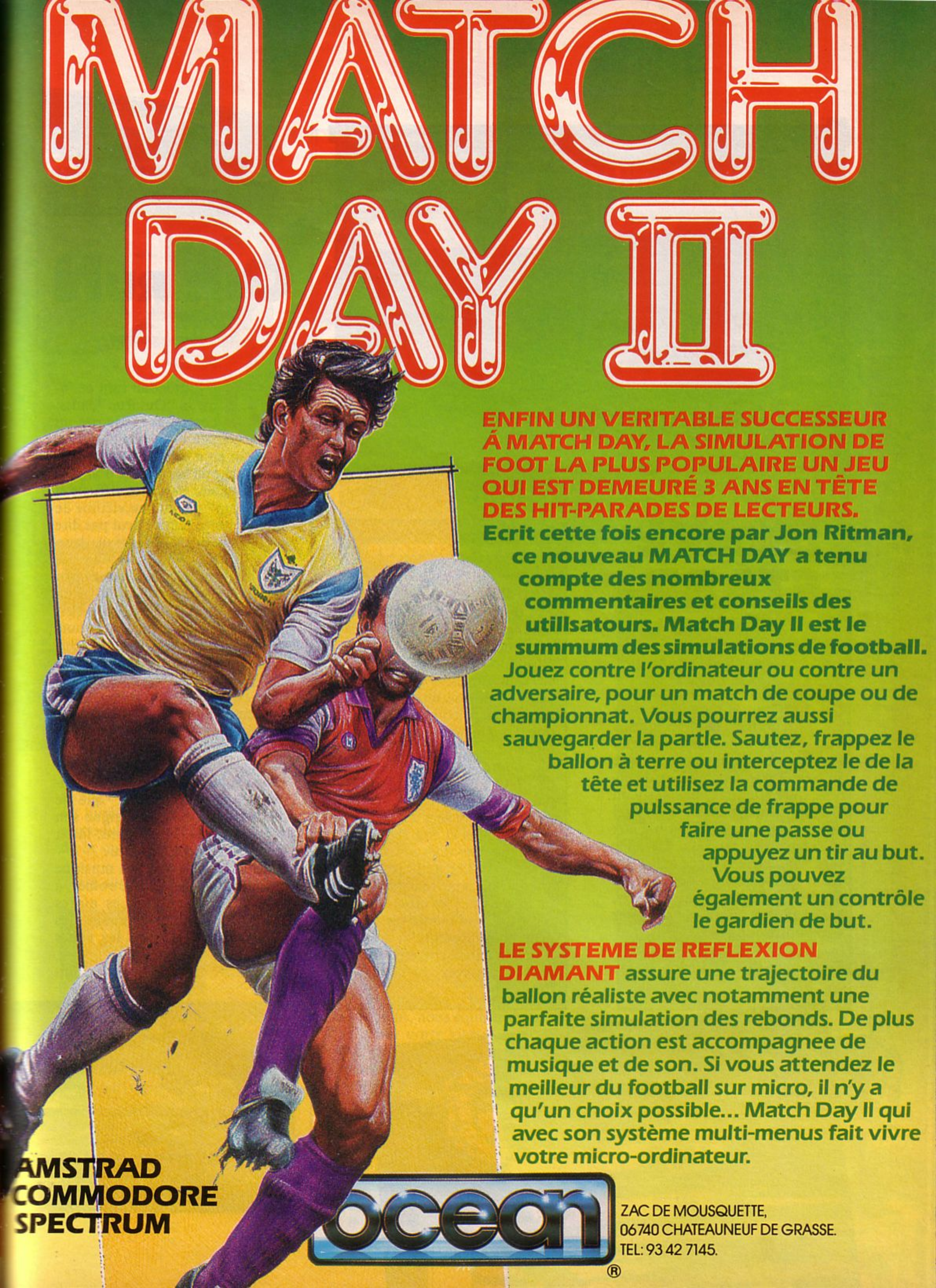
Plus tard, vous découvrirez avec horreur que votre fils s'est transformé en monstre abominable et qu'il a pris les traits de Denis, le rédacteur en chef d'Arcades. Tout ceci pour vous donner un aperçu de l'angoisse qui vous étreint (électrique) lors de l'utilisation du jeu.●

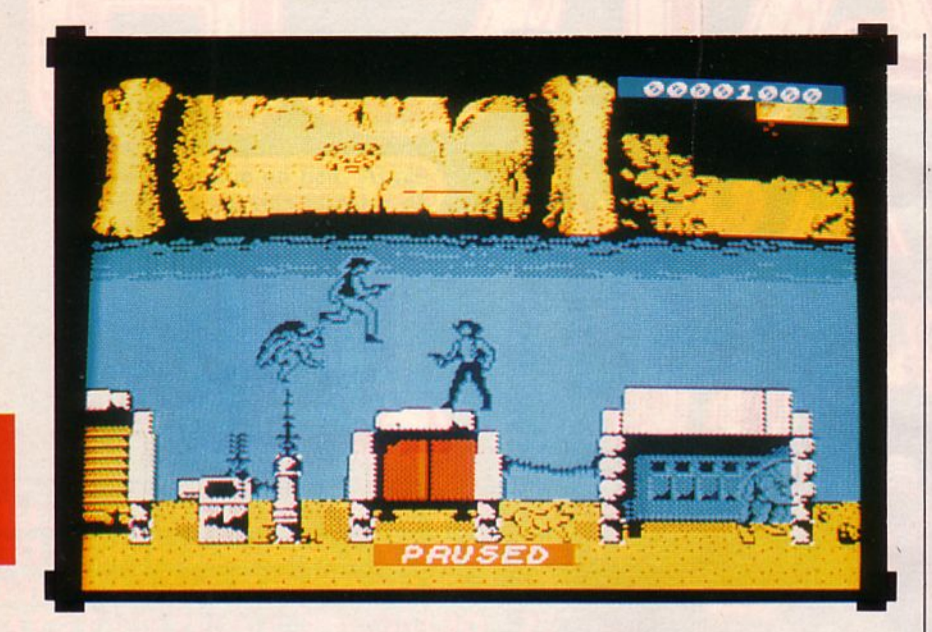
Testé sur AMSTRAD CPC



Fiche technique

Sur un scénario peu original, le programme présente des graphismes et des bruitages corrects. Le système de déplacement au joystick n'engendre pas toujours la bonne humeur puisque l'on peut toujours se tromper entre les directions et les ordres. Mis à part cela, le jeu est plutôt agréable mais il est à réserver aux débutants : les énigmes posées ne sont pas très difficiles à résoudre et le diable ne résistera pas longtemps au joueur tenace.


MATCH DAY II
ENFIN UN VERITABLE SUCCESSEUR Á MATCH DAY, LA SIMULATION DE FOOT LA PLUS POPULAIRE UN JEU QUI EST DEMEURÉ 3 ANS EN TÊTE DES HIT-PARADES DE LECTEURS.
Ecrit cette fois encore par Jon Ritman, ce nouveau MATCH DAY a tenu compte des nombreux commentaires et conseils des utillsatours. Match Day II est le summum des simulations de football.
Jouez contre l'ordinateur ou contre un adversaire, pour un match de coupe ou de championnat. Vous pourrez aussi sauvegarder la partle. Sautez, frappez le ballon à terre ou interceptez le de la tête et utilisez la commande de pulssance de frappe pour faire une passe ou appuyez un tir au but. Vous pouvez également un contrôle le gardien de but.
LE SYSTEME DE REFLEXION DIAMANT assure une trajectoire du ballon réaliste avec notamment une parfaite simulation des rebonds. De plus chaque action est accompagnee de musique et de son. Si vous attendez le meilleur du football sur micro, il n'y a qu'un choix possible... Match Day II qui avec son système multi-menus fait vivre votre micro-ordinateur.
AMSTRAD
COMMODORE
SPECTRUM
ocean ®
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.



BRAVE STARR

GO
Arcade

Les hors-la-loi, le Texas, tout le monde du western est réuni ici mais... nous ne sommes pas au 19e siècle. Le Texas a cédé la place au New-Texas, une planète désertique qui renferme dans son sol un minerai d'une richesse sans égal puisqu'il sert de combustible aux vaisseaux des terriens. La ruée vers l'or a cédé la place à de nouveaux desperados. Comment les éliminer ? Grâce à vous bien sûr, Marshall Brave Starr et vous serez seul contre tous !•

Testé sur SPECTRUM

Fiche technique

Nouvelle création de GO !. Ce jeu se déroule en un temps limité. C'est d'une "preview" dont nous disposions, aussi est-il difficile de classer le logiciel autrement qu'en jeu d'arcade. Pourtant, en entrant au saloon, en prison ou à la banque, on a la possibilité de dialoguer s'il y a quelqu'un ou d'examiner les lieux : y-a-t-il là un "plus" que nous n'aurions pas découvert ? Les ennemis de Brave Starr sont des chiens, des vampires et des créatures plus humaines mais non moins agressives. Les graphismes et animations sont réussis (pour un Spectrum), les effets sonores assez rudimentaires mais néanmoins présents. A noter : le dessin animé correspondant devrait arriver bientôt en France.





OUT RUN

Arcade
Simulation course

On l'attendait tant ce fameux "Out Run", aussi comment n'être pas un peu déçu par l'adaptation qui en a été faite sur micro. Le passage de la machine d'arcade à l'ordinateur est certes difficile et "Out Run" est un peu victime de sa renommée. On ne peut pas dire qu'il soit râté, ce serait trop sévère. Rappelons que dans ce jeu, on doit parcourir un certain nombre de circuits à bord d'un véhicule "grand tourisme" (ici, une Ferrari Testarossa). La route possède ses dangers : autres véhicules, arbres, virages et il faut, en plus, lutter contre la montre. Il y a cinq courses différentes qui sont prévues, mais quel que soit le choix effectué au départ, on se retrouve toujours avec le même paysage : frustrant, non ? Pour changer de niveau, il faut terminer le parcours avant que le compte à rebours n'atteigne son zéro fatidique. Finalement, là est toute la difficulté du jeu.
L'autoradio distille une musique qui n'encourage pas à rouler à 90 ! C'est excellent. Les autres effets sonores concernent les bruits de freinage ou les chocs éventuels.
Un tableau des scores permet d'in-





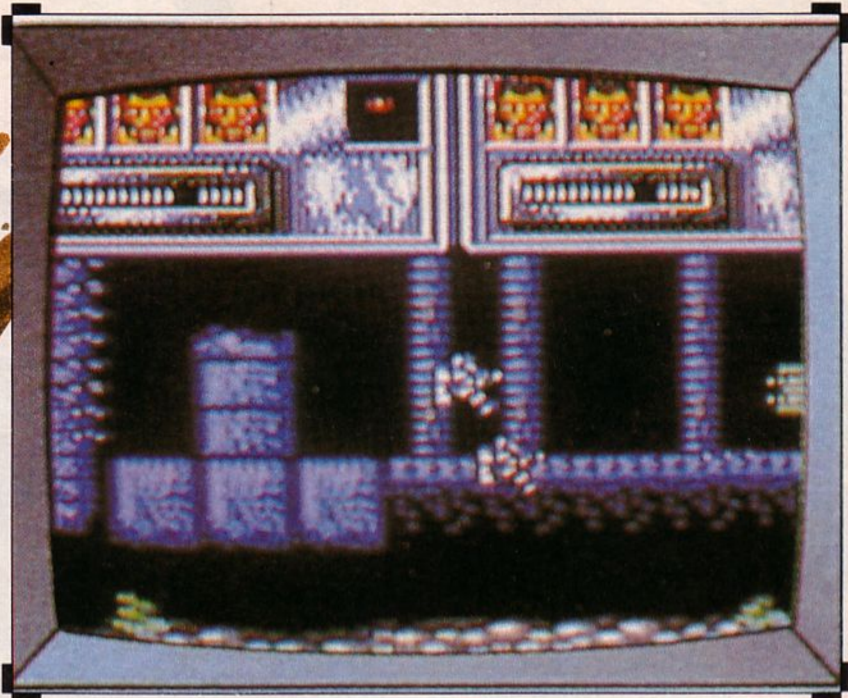


troduire les initiales des champions. La disquette (ou la cassette) est livrée avec une cassette audio reproduisant la musique originale de la machine d'arcade.●

Testé sur C64

Fiche technique

Côté sonore, c'est bon. Les grahismes sont corrects, sans plus, avec des paysages un peu dépouillés. L'animation est bonne (ce qui n'est pas le cas sur la version CPC). L'intérêt du jeu réside peut-être dans la difficulté à franchir les différents niveaux, ce qui ménage un certain suspense avant de découvrir d'autres portions de circuits... mais n'est-ce pas un peu frustrant ?



JETBOYS

CRL
Arcade

Nous voici de nouveau dans l'espace, à la poursuite d'un même but : la lutte contre les ennemis de notre galaxie. Et ils sont nombreux ces temps-ci... Nous voyageons dans l'espace sans véhicule, notre unique moyen de locomotion est un scaphandre autonome propulsé par des fusées. Nous survolons des paysages volcaniques d'où surgissent des quantités d'ennemis tous dangereux.
Heureusement, de temps à autre nous pouvons changer notre armement, nous équiper de lasers, accélérer notre vitesse, renforcer notre blindage. Malgré tout la mission reste délicate et rapide et il nous faut user d'adresse pour éviter les escadrons ennemis qui sillonnent l'espace. Si vous étiez sympas, vous pourriez venir nous encourager, ce serait chouette non ?●

Testé sur C64

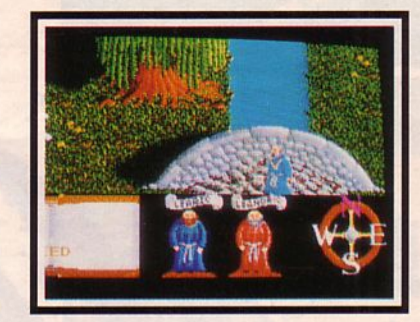
Fiche technique

Premier conseil : jouez à deux, c'est bien plus marrant et vous aurez plus de chances de parvenir à un niveau supérieur. Second conseil : soyez prudents, choisissez plutôt la fuite, économisez vos vies (au nombre de 3). Troisième et avant-dernier conseil : écoutez la musique et les bruitages et ouvrez bien grands vos yeux pour admirer les graphismes et les animations. Dernier conseil : dépêchez-vous de vous procurer Jetboys (avec deux bons joysticks) et lancez-vous dans ce jeu d'arcade au scrolling horizontal. Si vous avez aimé Side Arms, Jetboys devrait vous plaire.



FEUD





Leanoric et Learic sont deux frères, magiciens de surcroît. Hélas, deux magiciens ne pouvant exercer leur savoir et leurs pouvoirs dans un même royaume, il va falloir que l'un d'entre eux meurt. Mais chacun sait que pour faire mourir un magicien, il n'existe qu'une solution : lui jeter des sorts supérieurs aux siens... Ce n'est pas permis à tout le monde... Dans ce jeu, tu occupes le rôle de Learic. Aussi, dois-tu, coûte que coûte, réunir au plus vite tous les ingrédients entrant dans la composition des sorts. Pour cela, il va te falloir parcourir tout le labyrinthe du royaume afin d'y ramasser l'hemlock et autre ragwort.

Lorsque tu auras réuni toutes les herbes, reviens dans ta case et mélanges-y les sorts. C'est alors que tu pourras partir en quête de ton frère pour mettre fin à ses jours. Mais, méfie-toi, Leanoric ne t'attendra pas passivement, non, non ! Lui aussi a bien envie d'être le seul magicien du royaume. A cet effet, n'oublie pas qu'il t'aura concocté des sorts capables de t'envoyer à 6 pieds sous terre... Alors prudence !

Testé sur AMIGA



Fiche technique

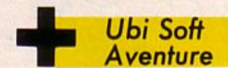
Encore un jeu d'aventure où les principaux personnages sont des magiciens : ça devient une habitude sur Amiga... Les capacités graphiques y sont encore bien exploitées avec de jolies couleurs. L'animation est toutefois un peu trop simple : on est loin d'un Defender of the Crown ou d'un Sinbad... Côté sonore : rien, le néant. Quant à l'intérêt du jeu, il me semble assez restreint d'autant qu'il se déroule presque entièrement avec le même paysage. On y jouera seul au joystick mais on ne s'y attardera probablement pas.





"CHASSE ET CASSE, PILLAGE À GO GO, FEU À VOLONTÉ"
GUNSMOKE™
A coin-op conversion
CBM 64/128 Amstrad Spectrum 48K
Cassette Disque Cassette Disque Cassette
GO!
LE LOGICIEL DE DEMAIN AUJOURD'HUI.
GO! Media Holdings Ltd. (France), Sarl, B.P. 3, Zac de Mousquette, 05740 Châteauneuf de Grasse. Tel: 93427144.
CAPCOM

Masque



Venise, le carnaval. Une gondole glisse son rostre à travers les canaux. Une femme, debout dans l'embarcation et vêtue d'une longue robe de dentelle noire, cache son visage derrière un éventail ajouré. Le gondolier accoste. Elle descend, franchi une porte, et se dévoile. Elle est jeune. Elle appelle Enzo, son mari et lui dit qu'elle ne reste que le temps de se costumer. Enzo ne peut se joindre à elle, il attend qu'on lui apporte son masque sans lequel il juge imprudent de sortir. Rénata, sa femme, invoque la trêve du carnaval. "Ils" n'oseront jamais !" dit-elle.
Rénata ressort et saute sur la gondole qui la mène sur une place de la ville. Çà et là, des figures masquées et inquiétantes se montrent au détour d'une rue, dans l'encoignure d'une porte. Elle se hâte vers un petit pont sur lequel l'attendent ses amis vêtus eux aussi de dentelle noire et portant tricorne. L'un d'entre eux dit à Rénata que la réunion est compromise, quatre "frères" étant absents. Il craint que les autres "sociétés" n'aient pas respecté la trêve et conseille à Rénata de regagner San Giorno. Le danger n'effraie pas Rénata qui s'en va rejoindre le carnaval.
Elle y rencontre Pierrots et clowns et s'en amuse. Mais un personnage à tête d'oiseau semble la suivre, tout vêtu de blanc. Il se faufile derrière elle, se cache derrière les colonnes. Soudain, Rénata l'aperçoit se reflétant dans une vitre. Elle se retourne. Il brandit un poignard courbe. Rénata lâche son éventail et recule. Il la frappe. Elle tombe, morte.
Vous êtes Enzo. On vient de vous apprendre le meurtre de votre femme, et vous n'aurez de cesse que de l'avoir vengée. Vous vous munissez de plusieurs déguisements pour ne pas attirer l'attention, et vous commencez votre enquête. Le danger plane sur vous. Vous êtes le prochain sur la liste. Mais rien ne vous arrête. Vous utiliserez vos qualités pour questionner les personnages de rencontre. Vous devez savoir qui a tué votre femme et vous venger.●

*Testé sur **COMPATIBLE PC***



Fiche technique

L'écran montre dans sa partie haute le lieu dans lequel vous vous trouvez. Sur le côté, les différents costumes dont vous vous vêtirez pour brouiller les pistes. Au milieu, les icônes qui détermineront le choix de votre action. Vous pouvez menacer, frapper, forcer le passage aux aveux, fouiller, ôter votre masque, en changer, dialoguer, tuer, soudoyer, vous déplacer, charger ou sauvegarder la partie en l'état.
En bas d'écran s'inscrivent vos taux de crédibilité, de nervosité, de méfiance (que vous provoquez), d'énergie et de mémoire. Votre vie oscille entre un masque et une tête de mort. D'autre part, votre fortune est affichée. L'argent vous servira à acheter des témoignages et à soudoyer certains personnages.
L'aventure vous mènera dans une Venise menaçante et il vous faudra beaucoup de finesse pour parvenir à vos fins. Attention, les assassins guettent dans l'ombre des ruelles de la cité des doges ! Le graphisme, s'il n'atteint pas la beauté des masques du carnaval de Venise, n'en est pas moins très réussi et l'on retrouve parfaitement les ambiances de la ville. Le jeu est intéressant et le joueur n'est pas au bout de ses peines. Mais c'est ce qu'il demande !



Sierra
Simulation

Notre rêve le plus cher, nous le savons, est de vous vêtir de l'uniforme du policier américain et de partir en patrouille dans l'Oldsmobile de service bardée d'écussons de la ville qui vous emploie.



Cela tombe vraiment très bien, parce que voici un jeu de simulation qui va vous plonger dans la dure profession de policier dans la charmante petite ville de Lytton.

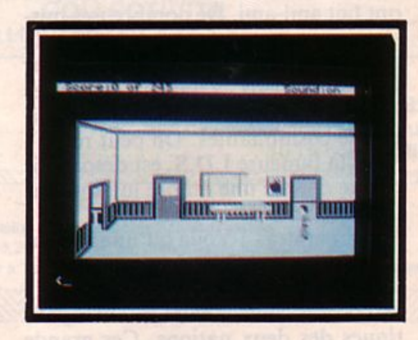
Comme tout bon policier qui se respecte, il vous faut connaître votre fonction. Elle est parfaitement expliquée dans le guide d'endoctrinement du policier. On y apprend d'abord les qualités indispensables. Le bon sens, l'organisation, la loyauté, l'obéissance, l'initiative, le cran, le sérieux, l'intégrité, l'équité, le contrôle de soi et la promptitude. Avec ça, vous êtes l'archétype de l'homme parfait !

Tout policier reçoit un équipement lui permettant de répondre à toutes les situations. D'abord, c'est l'uniforme. A Lytton, il fait toujours beau. Chemise et pantalon de toile suffisent. On y ajoute un beau ceinturon de cuir et un non moins bel étui pour le révolver. Une paire de menottes et la clef, le révolver de service et ses munitions. N'oublions pas la lampe-torche (modèle PR-24), le talkie-walkie, les clefs de la voiture de patrouille, le carnet à souches pour les contraventions, le calepin de notes, le stylo qui va avec et une valisette. Vous venez de prendre 20 kg !

Un policier est propre sur lui, et le manuel conseille de ne pas omettre de se couper les ongles (mains et pieds), de se brosser les dents, de se saupoudrer les pieds de poudre contre les odeurs de transpiration et de se passer sur le visage un peu d'une lotion après-rasage très appréciée des dames (sic). On apprend aussi que le port des moustaches est autorisé.

Un policier sait immobiliser un malfaiteur et le tenir en respect avec un bâton ou une arme à feu. Tous les cours nécessaires figurent dans le manuel ainsi que tous les codes employés. Et ils sont nombreux !

Le jeu se déroule donc dans la ville de Lytton et le policier que vous êtes dispose d'une carte détaillée de cette petite ville typiquement américaine. Les rues se croisent à angle droit et une route à grande circulation la traverse en diagonale. Quatre bretelles d'accès constitueront une échappatoire idéale aux malfaiteurs que vous aurez à poursuivre. Il faudra de la tactique ! Vos missions commencent au poste de police par une réunion (briefing) au cours de laquelle vous connaîtrez tous les détails nécessaires à votre mission. Selon le cas, vous utiliserez une voiture ou pas. Ensuite, si



vous avez bien lu les recommandations du manuel, vous devriez pouvoir mener votre mission à bien et, qui sait, figurer au tableau d'avancement.

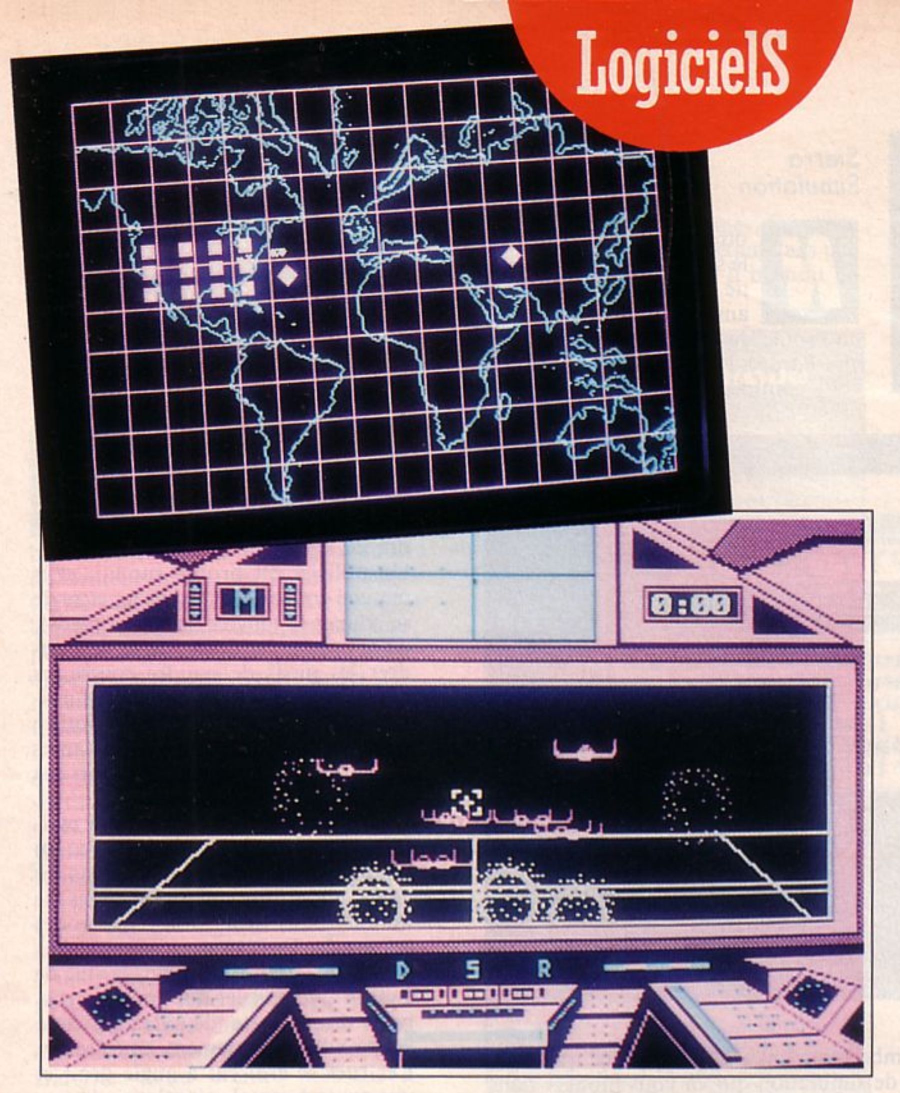
Pour jouer, vous déplacez votre personnage dans un décor en trois dimensions et les messages apparaissent en bas d'écran.

Attention aux bavures !●

*Testé sur **COMPATIBLE PC***

Fiche technique

Un jeu qui sort de l'ordinaire et plonge le joueur dans la véritable vie d'un policier américain, les risques en moins.
Le graphisme est soigné et l'on préférera le noir et blanc à la couleur. Le dessin y gagne beaucoup en netteté.
Un inconvénient, le jeu est entièrement en anglais et il est indispensable d'en avoir une bonne connaissance pour pouvoir jouer.
Pour IBM PC et PS/2





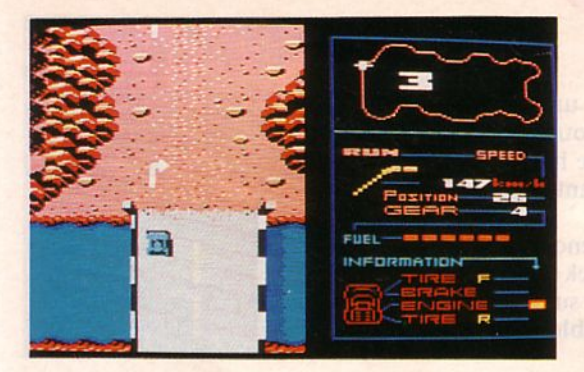
Prenez un miroir et S.D.I. devient I.D.S. La fameuse et fumeuse guerre des étoiles.
En 2009, Américains et Soviétiques ont fait ami-ami. De nombreuses missions communes ont eu lieu dont la conquête de la planète Mars pour laquelle les deux "Grands" (les autres n'existent pas), ont entraîné des équipes de cosmonautes. On peut rêver ! Mais la fameuse I.D.S. est désormais réalité et jette une ombre lugubre sur les habitants de la planète.
Mais, patatras ! Voilà qu'une révolution éclate en URSS fomentée par le K.G.B. qui n'a jamais vraiment digéré les accords conclus entre les chefs politiques des deux nations. Ces grands méchants ont fait main basse sur des escadrilles entières de chasseurs du dernier cri et ont intimé à leurs pilotes d'aller détruire les installations américaines. L'ombre de la troisième guerre mondiale se profile à l'horizon. Là, le rêve devient cauchemar !
C'est sans compter sur le fait que la tentative de putsch du K.G.B. est loin de n'avoir que des partisans. La très belle Natalya Kazarian, notamment, commandant l'armée spatiale soviétique, conserve d'excellents souvenirs de la coopération russo-américaine qui lui avait fait connaître son homologue américain, le très beau Sloan McCormick, capitaine des Marines Orbitaux. Ils vont donc travailler ensemble à rétablir une paix nécessaire.
Le jeu des hommes du K.G.B. est fort simple. En premier lieu, il s'agira pour eux de détruire le bouclier de satellites U.S. sensés protéger le pays. Ensuite, ils enverront leurs missiles, que plus rien n'arrêtera alors, détruire les installations de leurs ennemis.
La mission de McCormick consiste à détruire les escadrilles du K.G.B. au cours de combats, défendre les U.S.A. contre les attaques de missiles, réparer tous les dommages causés par les Soviétiques félons aux satellites de l'I.D.S., récupérer la très belle Natalya, "Talya" pour les intimes, dès que cela sera possible. Tout ça pour un seul homme ? Oui, mais quel homme ! C'est un Américain, quoi !
Le très beau McCormick dispose du tout dernier modèle de Starfighter. Le F59. Il en usera pour ses pérégrinations dans l'espace. Le F59 est doté de canons laser et d'un excellent radar. En outre, sa vitesse de pointe est redoutable et il se balade d'un point à l'autre du globe en moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire.
Mais tout commence dans la station spatiale d'où McCormick observe le monde grâce à des écrans de contrôle lui permettant de vérifier l'état des satellites de l'I.D.S., de vérifier que la toile tissée au-dessus des U.S.A. n'est pas trop mangée aux mites, et de recevoir et d'envoyer des messages aux responsables du Pentagone qui comptent beaucoup sur lui pour sauver le pays et mettre une raclée aux révolutionnaires du K.G.B. Dès que quelque chose ne va plus, le bon McCormick court vers son F59, et les autres n'ont qu'à bien se tenir !●

Testé sur
COMPATIBLE PC

Fiche technique

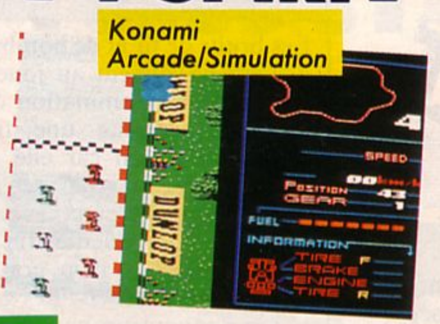
Outre le manque de réalisme du propos, ce jeu, en dépit d'un graphisme agréable, est peu attrayant. Tout se déroule avec une lenteur désespérante, ce qui ne confère pas aux combats le réalisme que l'on serait en droit d'attendre. Si le F59 se déplace à des vitesses fulgurantes sur l'écran général, il est mou et se traîne sur l'écran de contrôle.





F1 SPIRIT

Konami
Arcade/Simulation



C'est une course de voitures. Vous l'aviez deviné, n'est-ce-pas ? En fait, le joueur n'est pas dans la voiture mais il voit le circuit du dessus. Vous connaissez Super Sprint ou Turbo GT (celui d'Ere Informatique) ? Là, on a en plus la position des voitures sur le circuit, la vitesse, le compte-tours et des informations sur l'état du véhicule.

En participant aux diverses courses, on se qualifie pour la compétition sur les 16 circuits de F1. On peut courir en rallye (c'est ce qu'il y a de plus spectaculaire), en grand tourisme ou en F3. Les voitures sont à votre disposition : choisissez un modèle standard ou concevez la vôtre de toutes pièces.

Pour les résultats, il importe de finir la course et d'être bien placé (dans les 9 premiers...). Des arrêts au stand sont parfois nécessaires pour refaire le plein ou réparer.

Les commandes sont simples à partir du clavier ou du joystick, à la fois volant, frein, accélérateur et... levier de changement de vitesse.●

Testé sur MSX

Fiche technique

F1 Spirit n'est certes pas un jeu extraordinaire. Pourtant, il dispose de bons atouts dont le son n'est pas l'un des moindres. Bruitages et musique d'enfer sont d'une exceptionnelle qualité, grâce au circuit SCC intégré à la cartouche. Les graphismes sont assez bons, bien que les Sprites soient relativement petits. L'animation, un peu trop saccadée, serait ce qu'il y a de moins bon dans F1 Spirit.

Le jeu n'est pourtant pas inintéressant : on peut le pratiquer seul ou à 2 (avec option contre l'ordinateur). La variété des circuits et la possibilité de jouer sur le choix des voitures font que l'on ne se lassera pas rapidement de F1 Spirit.

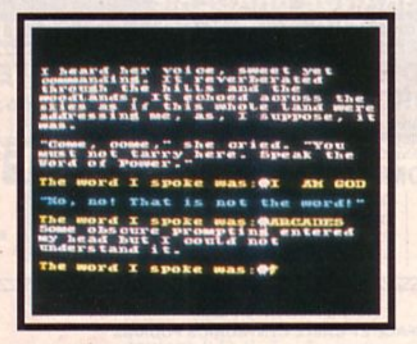
JACK THE RIPPER

Aventure

Le 31 août 1888, alors que je marchais dans la rue à la lueur des becs de gaz, je fus surpris par une odeur nauséabonde qui s'élevait au-dessus du trottoir humide. Je m'approchai et reconnus une odeur de charogne. Pris de panique, je gagnai rapidement le nord du pâté de maisons lorsque j'aperçus la lueur d'une lanterne. L'homme s'approchait de moi. A son visage, je reconnus un agent de police. Il me souriait. Confiant, je repris le chemin de la maison lorsque, devant moi, je découvris avec horreur un corps blafard, le visage sans doute défiguré par les traces d'une horrible maladie. En le retournant, je vis sa tête fracassée.

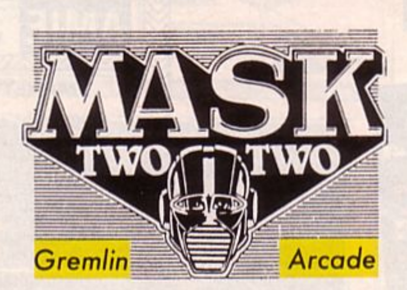
C'est ainsi que commence cette sordide aventure de Jack l'éventreur, actuellement sorti sur Spectrum et C64. Ame sensible s'abstenir.●

Testé sur SPECTRUM



Fiche technique

Pour les fans d'histoires à ne pas dormir la nuit, Jack the Ripper va sans doute être perçu comme un bon logiciel, encore faut-il qu'ils ne soient pas rebutés par la langue anglaise. En effet, ce soft est une aventure dont la partie texte est très importante. A ce sujet, il est bon de préciser que l'analyseur syntaxique est performant : il est capable de comprendre des phrases entières, à la syntaxe bien construite. Côtés animation et musique, c'est le vide total. La notice évoque la possibilité d'un passage en mode graphique qui ne marche pas sur Spectrum.



Une fois encore les ennemis veulent déstabiliser le pouvoir Mask. Il va donc falloir nous battre, pour libérer le président de l'Alliance des nations pacifiques, et retrouver le rubis que les Venoms (les ennemis) viennent de voler. Pour cela, nous devons constituer une équipe de choc. Nous avons le choix entre 5 véhicules différents : une voiture de sport/jet, une cabine/unité de défense mobile, un véhicule tout terrain, une moto/hélicoptère et un véhicule hors route/hydravion. Selon les situations, on pourra au besoin remplacer l'un des véhicules par un autre. Attention, les ennemis arrivent aussi bien du ciel que de la mer. Soyons vigilants et ne laissons passer aucun Venom, c'est à cela que tiendra notre réussite.●



Testé sur SPECTRUM



Fiche technique

Les bruits de tir et de bombardement ne laissent au joueur aucun répit. L'animation des ennemis nécessite une très grande attention car elle est assez rapide. Vous devrez garder un œil sur les compteurs de vie de chaque véhicule afin de ne pas subir de trop grands dommages matériels. Les graphismes et couleurs ne sont pas vraiment une réussite. Dommage car la version C64 présente, elle, des qualités sonores et graphiques beaucoup plus importantes. Encore une fois, les possesseurs de Spectrum vont se sentir lésés.

Malgré les 4 missions différentes et le choix des véhicules, Mask II n'est tout de même pas un super jeu ; il ne marquera certes pas l'histoire du logiciel ludique.



Load Save Clr Scene Play Quit

TURBO ST

Prism Leisure
Course F1



Voilà l'exemple même d'une bonne idée... réalisée à moitié ! Des courses automobiles en F1, il y en a peu sur ST. Les concepteurs se sont arrêtés à mi-chemin et le jeu est... presque buggé ou tellement mal conçu (avec une notice incomplète) qu'il en devient rébarbatif. Trois paysages de fond possibles (pourquoi pas ?). Un éditeur de circuits permettant de concevoir... ses propres circuits et de les sauvegarder sur disquette : "Voilà une idée qu'elle est bonne" aurait dit Coluche.

Hélas, le jeu devient vite monotone : la piste est désespérément vide de concurrents et seuls les virages et la lutte "contre la montre" mettront un peu de piment à l'affaire.

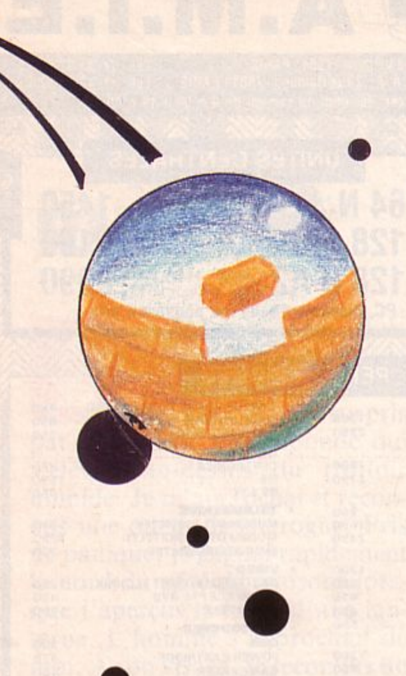
Testé sur ***ATARI ST***

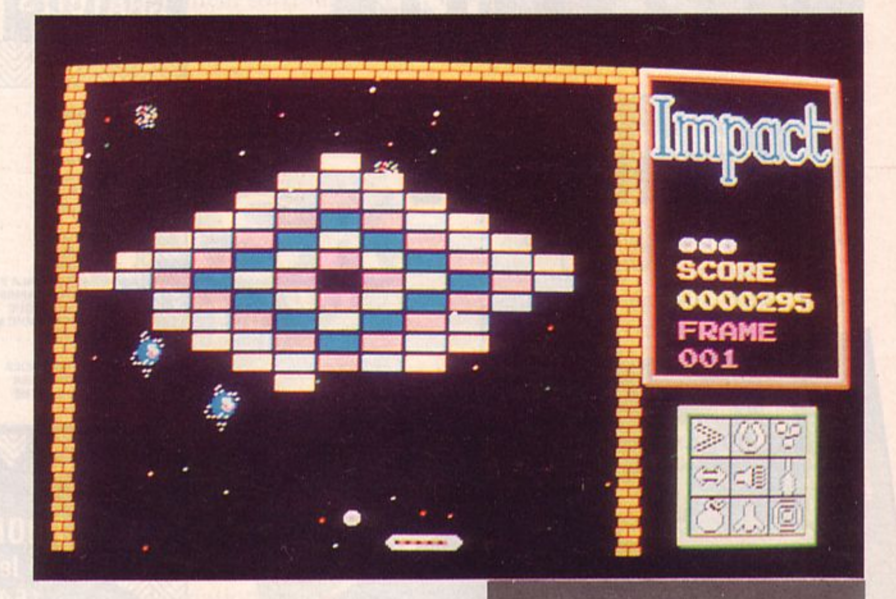
Fiche technique

Point positif, l'éditeur de circuits. Hélas, ça s'arrête là ! Les graphismes restent moyens, l'animation n'est pas ce que l'on fait de mieux sur ST, le son est... digne d'un Spectrum. Seules la musique d'intro et l'explosion de la voiture, en cas de sortie de route, ressemblent à quelque chose. Vous en voulez encore ?

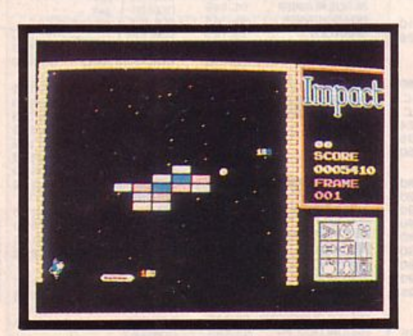
IMPACT

Arcade





Laurence, tu restes dormir ici ? C'est Catherine, la rédactrice en chef d'Amstar qui me sort de ma torpeur. Je regarde ma montre : dix-neuf heures trente... Voilà deux heures que je suis là, souris dans la main et que je joue. Je ne me suis même pas rendu compte que la nuit était tombée et que toute l'équipe de rédaction s'en était allée... Moi qui ai toujours dit que je haïssais les murs de briques (surtout en Picardie) voilà que j'y joue avec la plus grande concentration, le plus grand recueillement... Serais-je en train de me métamorphoser ? Certes non, mais je dois revoir mon jugement quant à ce type de jeux. C'est vrai qu'on y prend goût et que c'est passionnant de regarder rebondir cette petite balle. On ne sait jamais vraiment quand elle va retomber. Tenez, je me suis même aperçu que je jouais la bouche ouverte et que, dans les moments les plus délicats du jeu, je devais tirer la langue pour viser correctement... Vous riez ? Heureusement que l'on n'accompagne pas les bancs d'essai de photo des rédacteurs sinon je n'oserais plus ouvrir Arcades ! Imaginez : la rédactrice devant le micro, la langue pendante... Ça ferait une superbe image de marque pour la Société... Grand merci à Catherine qui n'a pas songé à saisir le 24x36 au moment où j'allais passer au second tableau. Bon, vivement demain pendant la pause-café, je pourrai peut-être enfin passer au troisième tableau. C'est tout ? Ben, oui ! Je vous ai déjà dit que je n'étais pas une pro des murs de briques alors deux tableaux c'est déjà énorme pour moi ! Vous ne vous rendez pas compte ! C'est qu'on a un dur métier nous autres, toute la journée à jouer : c'est dur pour le poignet... Tiens à ce propos, je me demande si je ne vais pas essayer d'obtenir une pension pour fatigue excessive du poignet. Qu'est-ce que vous en pensez ?...●



Testé sur ***AMIGA***

Fiche technique

Passionnant, captivant, intéressant : voilà le résumé de ce jeu. Vous voulez en savoir plus ? Bon, OK ! Vous devez renvoyer la balle dans un mur de briques qui se situe dans l'espace (avec météorites et autres engins que l'on ne trouve que dans les cieux des micro-ordinateurs). Vous possédez à cet effet une raquette soucoupe (avec plein de lumières comme il se doit...) dont la forme et la puissance varieront au contact de fabuleux objets venus du ciel. Les couleurs sont chouettes, la balle hyper tonique et les tableaux très nombreux.
Super, n'est-ce pas ? Mais attendez, ce n'est pas tout, je vous ai gardé le meilleur pour la fin : Impact est doté d'un éditeur qui vous permettra de redéfinir 48 des 128 tableaux (eh oui, rien que ça !), de modifier la vitesse et l'accélération de la balle, de choisir le nombre d'ennemis, etc.
Vous voyez, Impact est un logiciel à ne jamais ranger au fond d'un tiroir... Dernier petit truc (mais ne le répétez pas) : si vous récupérez toutes les lettres qui apparaissent à l'écran, vous pourrez passer tout de suite à un tableau supérieur.



CLEVER AND SMART

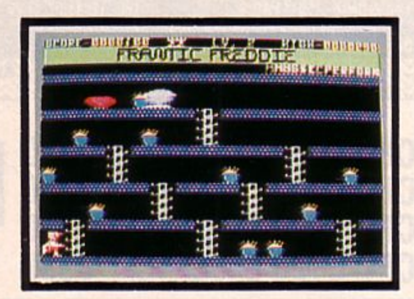
Magic Bytes/Infogrames
Arcade/Aventure

En ce vendredi 3 décembre, un des gros titres de la feuille de chou locale retient votre attention : "Un chercheur des Services Secrets très connu a été kidnappé". Cette nouvelle vous donne un grand frisson dans le dos : comment ce Dr Bacterie, grosse tête inégalable a-t-il disparu ?... Il faut quand même savoir que ce chercheur est une personne qui provoque au moins une explosion par jour dans son labo et qu'il a terminé son professorat avec la mention C.F. (Créateur Fou !... ce qui veut tout dire !).
C'est alors que Clever and Smart entrent en scène. Ils sont connus comme faisant à eux deux une "arme secrète humaine" ; en fait, tout en restant modestes, ils reconnaissent volontiers qu'ils sont des super agents...
Avec ce duo de choc, vous êtes persuadé d'aboutir rapidement à un succès. Vous commencerez donc à déambuler dans la ville à la recherche d'indices ; pour ce faire, vous fourrez donc votre nez dans toutes les habitations qui vous sont accessibles. Vous avez ainsi la possibilité de vous procurer des objets et même des costumes. Vous vous dites : pourquoi des costumes ? Un exemple : la piste des escargots est à nouveau ouverte et si vous possédez un costume d'escargot, vous pouvez participer à la course... et gagner beaucoup d'argent ! Ce qui représente une denrée absolument nécessaire pour parvenir à ses fins. Vous aurez également la possibilité de faire des tirs au jardin d'enfant, de falsifier des chèques, de désamorcer des bombes et même de vous promener dans les canalisations.

Testé sur AMSTRAD CPC

Fiche technique

Avec Clever and Smart, vous avez entre les mains un logiciel aux graphismes assez petits et pas très attrayants ; curieusement, les personnages augmentent de taille lorsqu'ils sont dans les canalisations ! Quant à la course d'escargot vous gagnerez si vous êtes patient et régulier dans vos mouvements.



FRANTIC FREDDIE

Top Ten Arcade

On ne peut pas dire qu'il soit sujet au vertige le Freddie ! Heureusement d'ailleurs car il passe ses journées entières à réparer les fils du téléphone. Là-haut, perché sur ses poteaux, il n'a pas le temps de contempler le paysage car il est harcelé par ses ennemis. Leur passe-temps consiste à glisser le long des fils et à bousculer le beau Freddie pour le faire tomber ! Si, si ! Heureusement il arrive parfois à Freddie de toucher des primes qui lui apparaissent sous forme d'étoiles, de cœurs, de petits bateaux... (des bons points, quoi...). Quand il a réparé deux secteurs, une petite pause lui est accordée mais là encore un horrible caméléon lui court après en lui tirant la langue. Ah ! Quelle époque vit-on !●

Testé sur C64

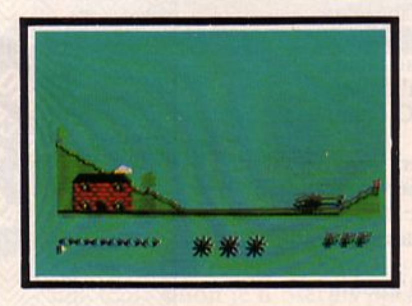
Fiche technique

Frantic Freddie est un jeu où la musique est continuelle et différente à chaque tableau. Son tempo Country donne le rythme du jeu et s'accorde bien avec le graphisme et l'animation du logiciel. Les poteaux téléphoniques délimitent les parois d'un labyrinthe que devra emprunter le joueur, tout en récupérant les dix sacs d'or indispensables pour changer de tableau. Attention, Freddie n'est pas immortel et la troisième chute lui sera fatale. C'est un jeu pas cher à l'intérêt assez médiocre. Pourtant lorsque l'on y jouera on se laissera rapidement captiver et l'on essaiera d'améliorer son propre score...

HELIDROP

Top Ten Arcade

Vingt-trois hélicos déchiquetés en morceaux et une mission ratée, voilà mon score au bout de cinq minutes de jeu ! Impressionnant n'est-ce-pas ?
Le jeu se déroule au-dessus de l'ambassade de Moldavie où sont séquestrés vos collègues. Votre mission : les libérer bien sûr, mais en survolant les bases ennemies. Vous comprenez maintenant pourquoi il est si dangereux de monter à bord de cet hélico... On vous tire dessus, vous devez traverser des formations de trois ou quatre hélicos, le tout sans se faire toucher : bref évitez de passer



votre temps à réfléchir et tirez sur tout ce qui ressemble à un ennemi...●

Testé sur C64

Fiche technique

Inspiré de Choplifter, Helidrop est un jeu qui ne mérite pas que l'on en parle, si ce n'est pour vous dire de garder vos vingt balles au fond de votre porte-monnaie... Il ne présente aucun intérêt à part son prix bas ; l'animation est banale, les couleurs franchement moches et les graphismes pourraient être ceux d'un enfant de sept ans... Quant au côté sonore, le joueur est accompagné tout le long par le bruit des pales de l'hélico.

SPORE

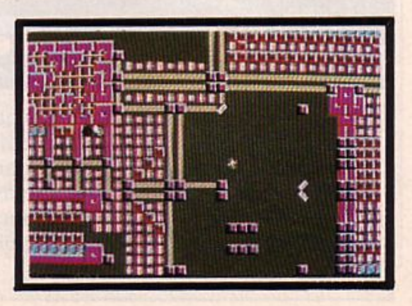
Arcade Bulldog

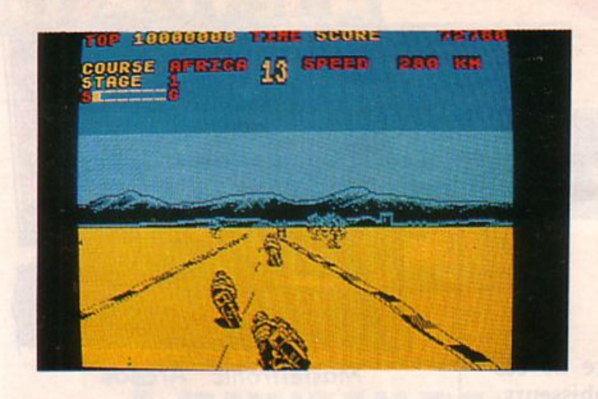
Les radiations on en parle, on en parle, mais personne n'y croit. Hélas, la fiction est devenue réalité... Elles ont fait muter les spores. Le seul moyen de s'en défendre est aujourd'hui l'antidote. Malheureusement, pour s'en procurer, il faut traverser les zones contaminées.
Soyez le défenseur de l'humanité en partant en quête de l'antidote. La tâche est périlleuse mais vous y parviendrez. Il le faut sinon..●

Testé sur C64

Fiche technique

La musique est superbe, le graphisme constitué uniquement de petites formes géométriques d'un cm^2 environ, l'animation est hyper rapide et les couleurs tout en dégradés de rose mauve sur fond gris. Voilà pour ce qui est des qualités visuelles ou auditives. En ce qui concerne le jeu, on pourrait croire qu'il représente un médiocre passe-temps car le prix est vraiment tout petit. Pourtant, il ne me semble pas dépourvu d'intérêt. Comme beaucoup de jeux d'arcade, il faut tirer sur tout ce qui bouge, mais dans le cas présent, vous devrez faire appel à votre rapidité et à votre ruse. Ici vos ennemis vous suivent comme aimantés par vous et se multiplient à vitesse très élevée. En outre, ils ont la fâcheuse manie de vous piquer votre énergie. Essayez un peu et vous verrez qu'il n'est pas évident du tout de passer au tableau suivant. Spore : un "budget" auquel on prendra rapidement goût...





SUPER HANG-ON

Electric Dreams
Simulation

Avant de vous placer devant votre écran de CPC, il est fortement conseillé de s'équiper sérieusement : combinaison de cuir, casque, bottes (on vous fait grâce des chaînes, elles ne sont pas obligatoires...). Arrivé à ce stade, vous avez une grande décision à prendre avant de faire crisser les pneus de votre bécane ! Quel circuit choisir ? Tout dépend en fait des continents : l'Afrique est conseillée aux débutants, viendront ensuite l'Asie, l'Amérique et enfin l'Europe... Les différences résident dans la longueur des circuits qui sont constitués de plusieurs tronçons que vous devez parcourir dans un temps limité...

Une fois les préliminaires effectués, vous êtes sur la ligne de départ, tous muscles tendus... Et c'est l'envolée vers ce que vous espérez être une victoire. Mais attention à tout ce qui peut se révéler comme un effet ralentisseur ! Il vous faut proscrire au maximum les frôlements avec les autres concurrents et les sorties de pistes... Quant aux collisions avec les objets qui jalonnent la piste, elles sont mortelles car elles vous font définitivement perdre l'espoir d'arriver au bout de la piste dans les temps !

Il ne vous reste plus qu'à enfourcher votre moto et à sélectionner, suivant votre habileté et votre rapidité, le temps de réponse que vous désirez pour votre engin car, en effet, il y en a trois à votre disposition. Et une fois parti, ne nous décevez pas, montrez-vous à la hauteur !●

Testé sur AMSTRAD CPC

Fiche technique

Adapté d'un jeu de café, Super Hang-on a le désavantage de trop nous faire penser à un autre logiciel sur Amstrad (Enduro Racer pour ne pas le nommer) ; ce qui n'empêche pas d'avoir un bon logiciel sous les yeux avec une bonne animation et de véritables degrés de difficulté...

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°87



ACTION REFLEX

Ricochet
Arcade

Traverser de nombreux tableaux à l'aide d'un ballon que vous faites bondir ou rouler, tel est votre but. Facile ! Oui, mais ces tableaux ne sont pas des pistes de pétanques... Ils sont jonchés d'objets vous bloquant le passage, d'aspirateurs vous renvoyant à la case départ, de sables mouvants, de grilles d'égouts... Pour atteindre les objets qui feront augmenter votre score il vous faudra parcourir les différents tableaux dans un temps limité. Alors vite à vos joysticks, les yeux sur le chrono : un jeu plein de rebondissements...

Testé sur ***SPECTRUM***

Fiche technique

Pas facile ce jeu d'adresse où le principe ressemble à celui de Wizball. Evidemment, la comparaison s'arrête là car, en ce qui concerne la réalisation, il ne faut pas oublier qu'il s'agit d'un logiciel programmé pour Spectrum et, de plus, adapté aux plus petits budgets. Toutefois, malgré sa lenteur, le jeu n'est pas désagréable car le graphisme et l'animation sont assez réussis. Côté sonore, l'on entend que le bruit du ballon qui rebondit et une petite sirène à chaque fois que l'on perd la balle.

GUNSTAR

Firebird
Arcade

Libérer la Terre de ces étranges envahisseurs, telle était notre mission en cette fin du 20e siècle. Rick Kay, qui venait d'Orion, s'attaqua, à bord de son véhicule de l'espace aux formes épineuses, à une ribambelle de vaisseaux ennemis bien reconnaissables à leur couleur bleue. Le combat fut sans répit mais Rick en sortit vainqueur. Hélas, il ne parvint pas à éviter un astéroïde et se désintégra dans l'espace. Wilson, lui, eut plus de chance mais laissa vivants quelques uns des ses ennemis à bord de petits vaisseaux jaunes.



Quant à moi, et malgré mon manque de courage, je parvins à éviter les multiples vagues ennemies tout en en descendant quelques unes. C'est notre aventure à travers les étoiles que vous découvrirez dans Gunstar.
Allez, dépêchez-vous, le 21e siècle approche...

Testé sur ***CPC***

Fiche technique

Pas mal ce budget dans lequel "tirer dans le tas" est une règle d'or... L'animation est rapide, les graphismes pas désagréables, côté sonore l'on entend sans cesse les tirs de l'artillerie légère. Un bon passe-temps pour les amateurs de S.F. aux petites tirelires.



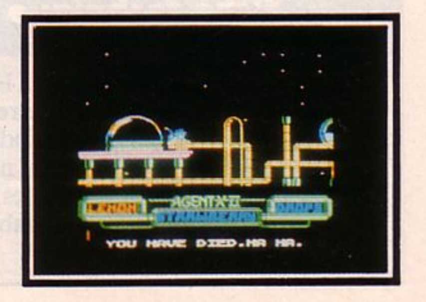
Mastertronic Arcade

Mettez-vous dans la peau du super "Agent X" (mais non, ce n'est pas une nouvelle marque de lessive...) et tentez de déjouer le diabolique plan du professeur fou. Partez à l'assaut des ennemis de la planète qui se meurt déjà à cause d'une terrible crise économique déclenchée par le professeur. A cet effet, vous disposez d'un armement tout simple : un fusil. A vous de jouer pour faire renaître la vie sur la planète. Il va vous falloir bien du courage...

Testé sur ***SPECTRUM***

Fiche technique

Sur une musique très douce style "L'Apocalypse des animaux" déambulez au-dessus des tubulures modernes de la ville où vous viviez avant la crise. Les couleurs sont très jolies pour du Spectrum. L'animation de l'Agent X pas très rapide, en revanche celle des ennemis est très proche de ceux de Némésis (encore !). Ils arrivent par vague animée de mouvements circulaires ou sinusoïdaux. Le but, vous l'avez compris : tuer tout ce qui bouge. Cela en fait un bon jeu Spectrum et surtout pas cher... Vous y jouerez au clavier ou au joystick, au choix.





L'ANNEAU DE ZENGARA

Ubi Soft
Jeu de rôle

Quel plaisir d'être libre et sans contrainte, de pouvoir se rendre à l'endroit que l'on veut au moment où on le veut... C'est conscient de cette grande "faveur" que je poursuis mon chemin à travers la forêt du royaume de Shengar lorsque le hasard (est-ce bien lui vraiment ?) me met en face d'un vieil homme agonisant qui me tend la main ; instinctivement je me porte à son secours en lui tendant la mienne... Que n'ai-je pas fait là !

Un anneau s'est glissé autour de mon doigt et il est impossible de le retirer ; je me souviens alors que le vieillard a prononcé dans un souffle "Zengara". Le secret de l'anneau se trouve peut-être là ? Une fois dans la ville, je rencontre Valdor, astronome de son état, qui m'apprend les origines de l'anneau : autrefois, le roi Turkas avait demandé à son magicien de confectionner un anneau qui empêcherait sa femme d'être infidèle ; seulement, après la mort de celle-ci, l'anneau s'est transmis de doigt en doigt maudissant à chaque fois la personne qui le portait.

Un jour, l'anneau se retrouva sur la main d'un magicien qui découvrit une formule pour s'en débarrasser ; il l'écrivit sur un parchemin et, malheureusement, le parchemin lui fut volé et le magicien mourut...

Il ne me reste donc plus qu'à retrouver ce parchemin. Le vieillard de la forêt m'avait dit Zengara ; mais la ville est bien grande, alors vers où orienter mes recherches ? Soudain, je me rappelle qu'après Zengara, il avait ajouté quelque chose... Un petit effort de mémoire finit par me rappeler les deux mots auxquels je n'avais pas prêté attention : "la Tour". Lorsque j'en fais part à Valdor, celui-ci m'apprend que la Tour est la propriété de Shadar, prince des voleurs et des brigands, le plus cruel des personnages que je puisse affronter ! Enfin, quitte à mourir, autant que ce soit après avoir combattu !●

Testé sur AMSTRAD CPC

Fiche technique

Si vous ne désirez pas être dépaysé après avoir connu Fer et Flamme, le moins que l'on puisse dire, c'est que vous êtes gâté ! Même fenêtre graphique, même présentation, mêmes icônes pour la gestion du jeu. Il y a même certaines rues qui vous rappelleront sûrement quelque chose ! Fer et Flamme a eu beaucoup de succès (et il le méritait !) mais était-il nécessaire de faire un Anneau de Zengara qui fait tellement penser à son grand frère ?

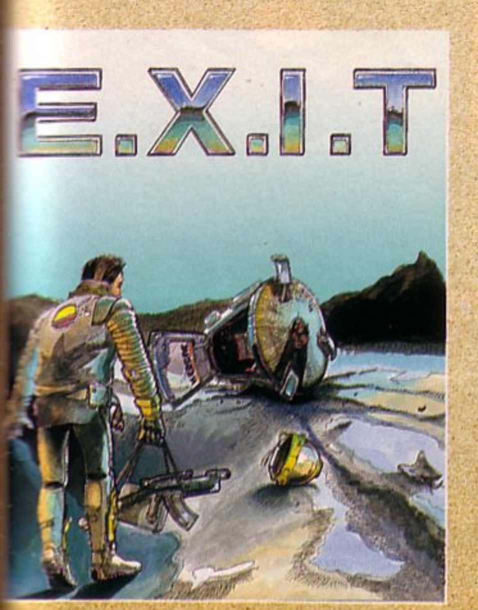
BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°87



PROFESSION :
DETECTIVE
HURLEMENTS
Un logiciel dont vous êtes le héros
LE NECROMANCIEN
ZOMBI
UBI Soft
NEWS
■ NEW... NEW...
UBI SOFT prépare la sortie du deuxième titre de la série "Un logiciel dont vous êtes le héros"... le SEIGNEUR DE GUERRE ! Que les passionnés de Moyen-Age fantastique se réjouissent... Le Seigneur de Guerre, c'est 800 K.O. d'aventures, deux disques et de nombreux graphismes et il sera disponible pour Amstrad, ST, PC, CBM, Apple et PCW...
■ A NE PAS MANQUER !
L'album UBI... Une super-compilation avec cinq super productions UBI-SOFT : Zombi, Asphalt, Inertie, Manhattan 95 Light (Amstar d'Or 1987) et Mange-Cailloux ! Pour 189 F en cassette Amstrad et 229 F en Disque Amstrad.
■ Vous êtes des PASSIONNES de la PROGRAMMATION,
vous avez beaucoup de temps libre et vous souhaitez le consacrer à l'élaboration de softs... Vous connaissez le langage C, le Turbo Pascal ou l'Assembleur... Appelez UBI SOFT et mettez votre talent au service de la création.
■ Vous êtes MUSICIENS, vous êtes GRAPHISTES et vous pouvez égaler et même surpasser les graphismes de Zombi, Masque, Ironlord ou... Defender of the Crown. Venez nous présenter vos créations. Tous vos projets seront étudiés avec soin..
■ VERSION COMMODORE
UBI-SOFT vous propose les versions Commodore des deux grands hits Amstrad : Zombi et Asphalt, ainsi qu'une super nouveauté sur Commodore disc: VOYAGER, un jeu d'aventure qui vous fera traverser l'Atlantique, l'Oural, les USA et la France.
fnac
Disponibles dans les meilleurs points de vente
et dans les FNAC dès la sortie des produits.

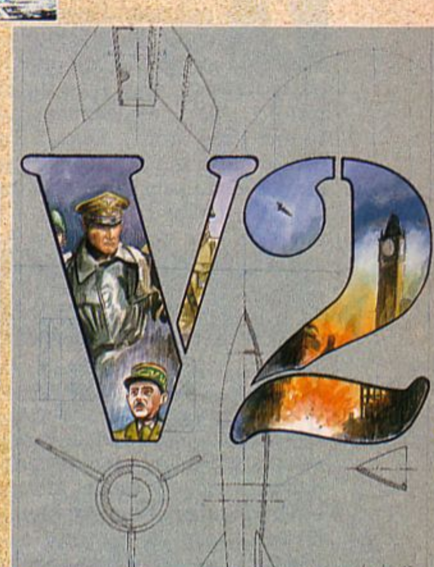


DIFFUSION
se tient à votre disposition
pour tous renseignements et commandes :
téléphonez au 16 (1) 43 39 23 21













LA CHOSE DE GROTEMBURG

PEUR SUR AMITYVILL

ITRE / VERSIONS	Amstrad Cassette	Amstrad Disque	ST	PC et Compatib.	CBM Cassette	CBM Disc	Thomson Cassette	Thomson Disc
E MAITRE DES AMES		195 F	259 F	259 F				
ANNEAU DE ZENGARA	150 F	195 F	259 F	259 F				
EUR SUR AMITYVILLE	140 F	180 F	259 F	259 F				
A CHOSE DE GROTEMBOURG	140 F	180 F	259 F	259 F				
ECROMANCIEN	99 F	149 F	149 F	149 F				
URLEMENT		180 F						
OFESSION DETECTIVE (2 Disques)		249 F						
ASQUE +		195 F						
MBI	140 F	180 F	259 F	259 F				
[illegible]	150 F	195 F	259 F	259 F	140 F	180 F	149 F	199 F
[illegible]		180 F						

Port gratuit - Règlement CCP ou Chèque Bancaire à retourner à : **UBI SOFT**, 1, voie Félix Eboué 94021 CRETEIL CEDEX



HOGAN'S ALLEY

Nintendo
Arcade

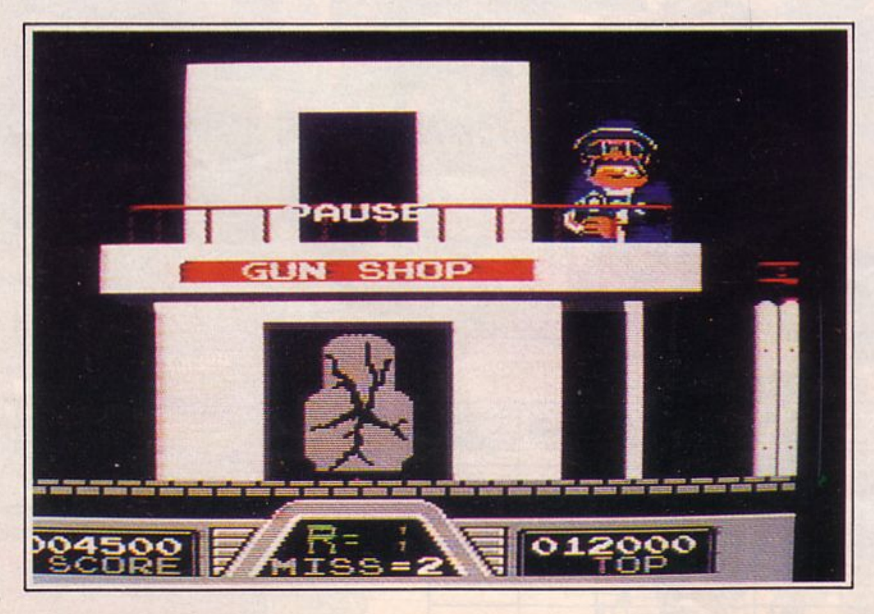


Tu te demandes bien pourquoi l'eyeliner a coulé sur ma joue droite... C'est que j'ai passé l'après-midi à faire du tir au pistolet. Alors, évidemment, j'ai dû fermer l'œil droit... Quoi ? Tu dis que je passe mon temps à m'amuser ? Pas du tout, j'ai juste testé un soft sur une console. Eh ! Faut bien leur dire aux lecteurs d'Arcades quels jeux acheter... Tiens justement, ce programme, ils peuvent l'acheter. (A condition qu'ils possèdent le pistolet bien sûr.)
Je vais te raconter un peu ce que tu dois faire avec ton flingue. D'abord, tu vas t'entraîner à tirer sur des cibles qui apparaissent trois par trois sur ton écran. Mais attention, ne tue que les bandits, les autres sont de simples badauds : ce serait une énorme bavure que de les atteindre...
Second épisode du jeu : tes cibles (les mêmes) apparaissent en mouvement aux fenêtres d'un immeuble. Après avoir visité tout le quartier, tu auras sans nul doute dépassé le précédent high-score. Si c'est le cas, tu pourras confirmer tes talents de tireur d'élite en tentant la troisième épreuve. Oh là, pas de bandits à descendre, juste quelques boîtes de conserve. Un ball-trap en quelque sorte ! Tu verras, ça n'est pas si évident que ça en a l'air... As-tu fait le plein de munitions ?

Testé sur ***Nintendo***

Fiche technique

Si vous faites partie de ceux que le tir intéresse, voici un bon logiciel du genre "Police Academy II". Il est plus travaillé que Duck Hunt (Arcades n° 2), mais nettement moins amusant. L'animation correcte et le graphisme assez soigné en font un soft de qualité.



BALLOON FIGHT

Nintendo
Arcade

Quand je pense qu'il y en a qui craquent leur fric dans des heures de pilotage d'aéroplane, alors que c'est si facile de survoler les nuages à l'aide de deux ballons de baudruche tenus à vos poignets par des ficelles.
... Ouais, ben je crois que j'aurais mieux fait de ne pas vous écrire cela : d'une part, j'ai réussi à me faire mal voir de mon rédacteur en chef (c'est lui le testeur des simulateurs de vol...) et, d'autre part, vous, les lecteurs d'Arcades, vous me prenez pour une "tête en l'air", une nana qui n'a pas les pieds sur terre. Bref, puisqu'ici tout le monde m'en veut, j'ai décidé de voler de mes propres ailes et d'aller en coup de vent charger un jeu sur ma console. Et puis là, au moins, je vais pouvoir m'envoler au bout de mes ballons de toutes les couleurs. M'enfin !
Je crois que cette fois, vous avez compris que le but de "Balloon Fight" est de gagner les airs, suspendu à deux petits ballons. Mais attention, non seulement ça



n'a rien d'évident à diriger, mais en plus je suis persécutée par d'affreux petits oiseaux qui, du bout de leur long bec effilé, percent mes ballons. Allez, venez donc me filer un petit coup de main !

*Testé sur **Nintendo***

Fiche technique

Comme beaucoup de jeux Nintendo, les couleurs ne sont pas terribles et les sprites un peu trop petits. En revanche, la musique, qui change selon l'épreuve choisie, (jeu en solitaire, à deux ou le voyage en ballon) est très chouette. Elle est en outre accompagnée de bruitages, ce qui accroît l'intérêt du jeu.
Balloon Fight n'est pas un soft évident à maîtriser car les ballons ont beaucoup d'inertie. Bilan : un jeu sympa !

VOLLEY-BALL

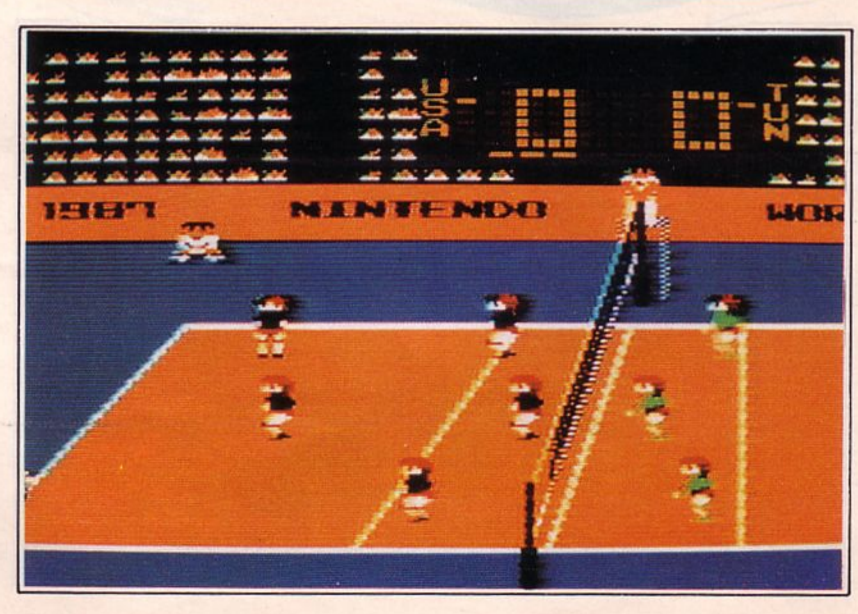
Nintendo
Simulation sportive

Et si on se faisait une petite partie de volley ? Ça ne vous dit pas ? Allez, venez ! Vous allez voir, c'est sympa et puis au moins demain vous saurez que vous avez des muscles... Tenez, y'a rien de mieux comme leçon d'anatomie que les courbatures !
Ah ! Je savais bien que vous vous décideriez... On commence par un petit entraînement et puis dans une demi-heure, à nous le match... Vous vous mettez au service ? Ouah, belle performance ! Pas si nul que ça, hein ! En revanche, lorsque vous montez au filet, c'est pas terrible... Je crois qu'à votre place, j'essaierais d'abord d'apprendre les règles du jeu. Conseil d'ami... Comment ? En chargeant Volley-ball dans votre console de jeu pardi !

*Testé sur **Nintendo***

Fiche technique

J'ai toujours été nulle au volley, mais cette fois, c'est le bouquet : incapable de frôler un ballon trois parties durant... C'est qu'il n'est pas évident à contrôler notre petit sportif... En effet, le maniement du joystick Nintendo est tellement difficile que l'on aura toutes les peines du monde à faire tomber le ballon sur les doigts du joueur. Dommage, parce que la simulation est très bien rendue. L'animation est rapide, les graphismes pas mal du tout et la musique très entraînante. L'intérêt du jeu est doublé par les clameurs de la foule et la progression du jeu. Hélas, on ne savourera pas entièrement le plaisir de jouer à cause de ce @⚡✱☠? de joystick.



SPACE HARRIER

Sega
Arcade

Un gentil dragon, vivant dans le jardin de l'Eden, sur une planète qui fut paisible, avant d'être la cible de l'attaque de créatures malfaisantes, est menacé de disparition. "Os court, Os court !" crie-t-il et, n'écoutant que ton courage, brave Space Harrier, armé de ton laser, te voilà parti à sa défense.

Des ennemis, il y en a et la lutte sera dure avant d'avoir la certitude qu'il pourra enfin vivre en paix. Les créateurs du jeu ne manquaient pas d'imagination car, au cours des 18 niveaux, il faudra détruire des arbres, des rochers, des champignons, des mammouths (cyclopes !), des avions... Bon, j'arrête la liste car je n'ai plus la place. Il faudra aussi éviter certains objets indestructibles. A la fin de chaque tableau, la lutte est dure contre le chef des ennemis du coin ! Trois vies, c'est peu pour parcourir tous les niveaux...

Testé sur Sega





Fiche technique

L'adaptation du jeu de café est très fidèle. Evidemment, elle ne saurait être parfaite, mais laisse derrière elle les adaptations qui existent déjà sur micro-ordinateurs. Musique, bruitages, voix synthétisée, couleurs vives, animations rapides et graphismes réussis sont les atouts de ce jeu. Par contre, les programmeurs ont eu quelques difficultés à animer les "sprites" les plus longs, ce qui donne des effets visuels parfois catastrophiques lors de recouvrements d'objets. Ce défaut mis à part, on éprouve bien du plaisir à jouer avec Space Harrier et la progression n'est pas des plus faciles !



SECRET COMMAND

Sega
Arcade

Vous connaissez Ashura et Bishamon ? Non ? Evidemment, ils sont moins célèbres que Gault et Millau pour ceux qui préfèrent faire la bombe que la guerre. Nos deux héros, puisque héros il y a, vont devoir "nettoyer le terrain" devant eux. Formés aux techniques des commandos, ils disposent chacun de deux types d'armes et doivent les utiliser afin d'aller récupérer un maximum de prisonniers. Allez, c'est classique, vous disposez de trois vies au début du jeu ! Après avoir détruit un certain nombre d'ennemis, votre armement peut devenir plus efficace si vous parvenez à attraper les symboles qui apparaissent sur l'écran. La scène finale du tableau mène à une forteresse qui permet, si l'on y pénètre, d'accéder au tableau suivant.

Testé sur ***Sega***

Fiche technique

Qui a dit que c'était dans le style "Commando" ? OK, c'est vrai ! On fait la guerre et tous les moyens sont bons pour ceux qui aiment ça. Animation ? Correcte, bien que les projectiles, ressemblant à des balles de ping-pong, aient parfois une vitesse laissant le temps de réagir. Diriger le héros avec le joystick Sega n'est pas toujours évident. La musique et les bruitages sont présents. Intéressant si vous aimez la guerre et l'action. Le niveau de difficulté aidant, il faudra quelque temps avant de devenir un expert ! Au fait, on joue seul ou à deux. Mieux vaut faire équipe !

SHOOTING GALLERY

Sega
Arcade



Flingue en main, en position du tireur, couché ou debout, moi j'm'en fous, allume ta console après y avoir introduit la cartouche de Shooting Gallery. Tu ne vas pas être déçu : tes nerfs seront mis à rude épreuve et, si tu ne triches pas et que tu parviens au dernier tableau, tout en restant à distance respectable de l'écran, tu pourras te faire enrôler chez les super-flics de l'anti-gang ou t'inscrire aux J.O.. section tir ! Quatre épreuves t'attendent en deux parties chacune. Tir aux canards, sur des ballons, sur des balles circulant dans des tubes (dément !) et sur des vaisseaux spatiaux et écrans de TV (là, c'est vraiment difficile !). Rien ne sert de tirer n'importe comment : il faut un certain temps au pistolet pour se recharger. Au fait, "combien de temps met le fût du canon pour se refroidir ?"

Testé sur ***Sega***

Fiche technique

Possesseurs du pistolet, voilà un bon jeu pour vous défouler. Rapide, bien réalisé (le souffle du ballon qui éclate chasse celui d'à côté ; la balle ricoche avec un bruit métallique sur les tubes) et doté de quatre épreuves suffisamment différentes pour ménager un certain intérêt, il pousse à inviter les copains pour des compétitions de tir, que seuls les plus doués mèneront à leur terme. Feu à volonté sur le revendeur s'il ne possède pas cette cartouche !

Sinclair SPECTRUM

LA REPONSE AUX PRIERES DE TOUS LES POSSESSEURS D'ORDINATEURS SPECTRUM 48 / + / 128 / +2 !
L'INTERFACE MULTIPLE BESTSELLER EN ANGLETERRE

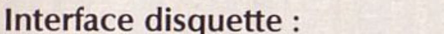
LE DISCIPLE

DISQUETTE - RESEAU - CENTRONICS - 2 MANETTES - TRANSFERT

Compatible avec tous les SPECTRUMS, y compris le 128 et +2 - N'occupe PAS DE PLACE EN MEMOIRE

5 INTERFACES EN UNE ! - Alimentation : celle du Spectrum (200 mA)
Branchement : port d'extension Spectrum et repose en dessous (comme une ZX1)
Poids : environ 200 grammes - Dimensions 295 mm x 94 mm x 27 mm





Interface disquette :

Standard SHUGART SA400 (majorité des lecteurs)
Connecteur 34 broches IDC
Supporte un ou deux lecteurs en simple ou double densité, 40 ou 80 pistes, 3", 3,5" et 5,25"
Capacité 2 Mégaoctets non formaté avec 2 lecteurs
Chargement 48 Ko : 3,5 secondes !
Supporte la syntaxe ZX1 / Microdrive

DEUX BOUTONS MAGIQUES

L'un permet d'invalider le DISCIPLE
L'autre permet de transférer sur disquettes TOUS les programmes (protégés ou non) contenus sur microdrives, sur cassettes ou sur disquettes.
Temps de transfert 48K : 3,5 secondes !

Interface imprimante

Standard Centronics parallèle
Compatible imprimantes Centronics parallèle
Supporte la syntaxe Basic Sinclair
Connecteur 26 broches IDC
Permet graphisme haute résolution

Interface Réseau

Compatible ZX1

DOUBLE Interface manette de jeux

Standard Sinclair et Kempston
Connecteur 9 broches D

PORT D'EXTENSION 56 BROCHES

Pour connecter ZX1, etc...

LE DISCIPLE avec MANUEL EN FRANCAIS .... 950.00 FF

TOUS FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE COMPRIS (Hors Europe ajouter 40 FF S.V.P.)
ENVOI IMMEDIAT (le jour même) PAR AVION dans le MONDE ENTIER

LECTEURS DISQUETTES en stock : nous téléphoner S.V.P.

REGLEMENT PAR :
MANDAT POSTE INTERNATIONAL en francs - EUROCHEQUE en livres sterling (vous faites la conversion)
ou CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre (votre banque fait la conversion)

ou carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS



Rédiger les mandats, etc... à l'ordre de DUCHET Computers.
Si vous êtes pressé, réservez votre commande EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44.291.257.80 de 8 h à 19 h.

Nous acceptons les commandes téléphoniques par cartes de crédit internationales

DUCHET COMPUTERS - 51 Saint George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA. - ANGLETERRE - Téléphone : + 44 - 291 257 80

DECOLLAGE IMMEDIAT

Ce dossier sur les simulateurs de vol devait s'appeler "Scramble" ! C'est l'ordre de décollage immédiat, sur alerte, utilisé par les militaires. Le hasard a voulu que, trois jours avant le bouclage, en feuilletant un ancien numéro de l'un de nos confrères, nous ayons vu ce titre. Il était difficile de le réutiliser !



Les simulateurs de vol passionnent tous ceux qui lèvent le nez au son d'un réacteur, du ronronnement d'un moteur à hélice, et qui rêvent de tenir les commandes d'une quelconque machine volante.
Ce dossier leur est dédié, tout en souhaitant qu'il permette de découvrir, à beaucoup d'entre vous, un type de logiciel dont la programmation est extrêmement complexe mais dont les résultats, parfois spectaculaires, leur offrira le plaisir de voler... à un prix raisonnable. Et qui sait, peut-être que ces quelques pages feront naître chez certains une nouvelle passion ? Dans ce cas, qu'ils prennent le chemin de l'aéro-club le plus proche : il n'y a pas que les oiseaux qui ont des ailes. Le rêve d'Icare est à la portée de ceux qui en veulent !

Les limites des simulateurs

Pour plusieurs raisons (nous ne les analyserons pas toutes), il est presque plus difficile de voler en simu que sur un vrai. Gaffe ! N'allez pas, sous prétexte que vous êtes le roi du Flight Simulator II, "taxer" un avion sur le parking d'un aéro-club ! Certains ont déjà essayé... et ils ont payé ! L'aspect "3D" est difficile à rendre sur l'ordinateur et on apprécie plus difficilement l'altitude que dans un véritable avion. De plus, il est souvent très difficile de s'aligner parfaitement dans l'axe de piste, du fait de l'absence de vision latérale (sauf le FS II...). Or, un bon atterrissage n'est possible qu'au terme d'une bonne approche. C'est pourquoi, il est difficile (mais c'est loin d'être impossible sur le FS II), de faire des "tours de piste" avec les simu.

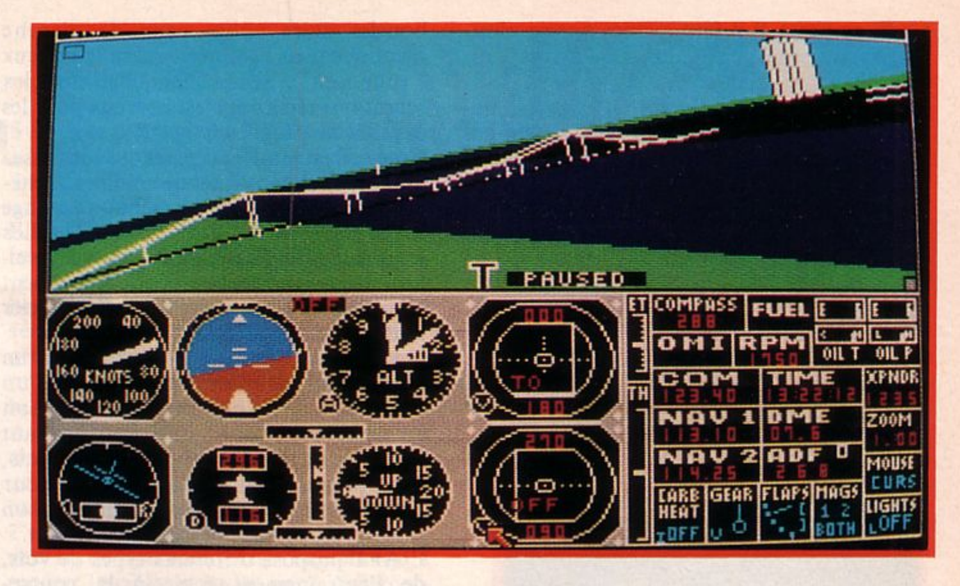
La vitesse est un paramètre qui nuit également au réalisme : trop lente, la simulation devient ennuyeuse. Trop rapide, elle perd en réalisme si elle permet des fantaisies qui, en vol réel, feraient encaisser dans certains cas, un tel nombre de "G" au pilote... que lui et l'avion auraient du mal à s'en sortir ! Mais le gros handicap des simulations est la pauvreté des repères au sol. Leur gestion (calcul de position, repositionnement, etc) est si délicate et si gourmande en temps que les programmeurs sont obligés de réduire les détails pour gagner en rapidité d'animation. L'affaire se complique d'autant plus lorsque les surfaces pleines et colorées, avec traitement des faces cachées, viennent remplacer les tracés vectoriels "fil-de-ferresques".
Dans ce domaine, on peut saluer le savoir-faire de Sublogic qui tire parti de toutes les possibilités des PC, ST et Amiga même si quelques bugs curieux apparaissent dans certains cas...
Alors, pilote chevronné de simulateur égale pilote d'avion ?
Certes non, car les sensations sont très différentes et poser son avion sur la piste n'est pas aussi simple que de faire atterrir le F15 de Fighter Pilot.
Si vous n'êtes pas convaincu, offrez-vous un vrai baptême de l'air : les sensations sont tellement différentes !

Nos préférences

- **Le Flight Simulator II** arrive largement en tête : réalisme de la simulation, planche de bord complète, richesse des détails extérieurs et... possibilité de voyager, radionaviguer à travers les USA et une partie du monde grâce aux "Scenery Disk". Il lui manque vraiment peu de choses !
- **Chuck Yeager's AFT** arrive en seconde position grâce aux possibilités de voltige, vol en formation et au nombre d'avions qu'il simule. Les détails des paysages, quoique irréalistes, rendent le vol agréable.
- **Gunship** est classé en troisième position. A notre avis, c'est la meilleure simulation d'hélicoptère que nous ayons testée. Doublé d'un jeu faisant appel à une certaine stratégie, il représente une valeur sûre.

Viendraient ensuite Jet, F15 Strike Eagle, Tomahawk, Fighter Pilot, Spitfire 40, Strike Force Harrier, Acrojet, Missions en Rafale.
Dans la liste des simulateurs testés, deux absents : Super Huey et 3D Helicopter Simulator. La raison ? Les exemplaires de ces logiciels qui ont été mis à notre disposition, le premier sur Amiga, le second sur Compatible PC étaient "buggés"... donc impossible de les évaluer !●

FLIGHT SIMULATOR II



Si Mathias Rust avait eu un ordinateur et le FS II, il n'aurait peut-être pas tenté le diable, en allant poser les roues de son Cessna 172 sur la Place Rouge, avec les conséquences que l'on sait. Il aurait pris sa plus belle plume pour écrire à Sublogic et leur demander un "Scenery Disk" reproduisant Moscou. Mais c'est vrai que le vol réel est grisant... Le Cessna 172 ? On en trouve sur tous les terrains du monde : c'est lui que vous allez piloter, ou son grand frère, le 182 si vous volez sur Amiga ou Atari. D'ailleurs, si vous possédez l'une de ces 2 machines, vous serez peut-être tenté par un tour en Learjet, luxe réservé aux hommes d'affaires.

Depuis qu'il existe, le Flight Simulator de Sublogic n'a cessé d'évoluer. C'est sur lui que se basent tous les adeptes de la simulation de vol. Sur C64, Apple ou IBM, il ne donnera pas les résultats spectaculaires qu'il offre sur Atari ou Amiga mais ses possibilités sont telles que l'on ne peut plus s'en passer, une fois qu'on a commencé à l'utiliser.

Sublogic offre à tous les possesseurs du logiciel, la possibilité d'apprendre à piloter mais aussi, de naviguer en utilisant les moyens modernes de radionavigation, à travers les Etats-Unis. Cette simulation de navigation est tellement bien faite que beaucoup de pilotes s'en servent pour s'entraîner à bon compte. Si vous ne connaissez pas encore le FS II, prenez place à côté de moi.

Devant vous, une planche de bord complète avec tous les instruments nécessaires au pilotage, au contrôle du moteur, mais aussi tout le matériel de radio et de radionavigation... A ce jour, c'est ce qu'on fait de plus complet.

A l'extérieur, un paysage simple, certes, mais bien dessiné. On peut y trouver des montagnes, des routes, des rivières, des villes mais aussi, des monuments. Faites un petit tour au-dessus de New York pour voir et, vous m'en donnerez des nouvelles !

Pour commencer, on fera un petit vol d'essai. Mise en puissance, décollage. La piste défile sous les roues ; on vire et on sélectionne une vue latérale. Le logiciel permet de voir dans 8 directions : avant, avant-gauche, gauche, arrière-gauche, etc. C'est bien et... c'est indispensable pour faire des tours de piste. Cet exercice élémentaire, accompli par tous les pilotes du monde s'avère plus difficile à réaliser sur le FS II que dans un véritable avion : question d'appréciation des distances, du relief et... des temps de réaction de l'avion. Rassurez-vous, avec de l'entraînement, on y arrive ! Bon, vous l'avez bien en main ? En route pour petit voyage. Pour ce faire, on utilisera les instruments de radionavigation. Le FS II propose un VOR-DME et, sur les cartes fournies avec le manuel, on trouvera les fréquences des balises concernées. Aïe, le temps se bouche et vous n'aviez pas pris la météo de Chicago. Mauvais pilote ! Heureusement, le FS II est doté d'un ILS permettant l'approche aux instruments sur les terrains équipés. Ouf, pour cette fois, ça ira mais la prochaine fois, utilisez la radio ! Oui, il y a une radio à bord et grâce à elle on peut, sur certains terrains, obtenir de précieux renseignements tels que la météo ou la piste en service.

Avec le FS II, on peut choisir tous les paramètres. Le logiciel est doté d'un "éditeur" grâce auquel on peut modifier les saisons, le vent, la fiabilité de l'avion, la position géographique et... j'en passe !

On peut également charger des scénarios prédéfinis : avion dans l'axe de la piste pour travailler l'atterrissage, passage au-dessus de New York, approche ILS etc. De plus, Sublogic a concocté des "Scenery Disk" reproduisant des endroits des Etats-Unis qui ne sont pas sur la disquette originale. Ah, la Floride... Cap Canaveral et ses shuttles...

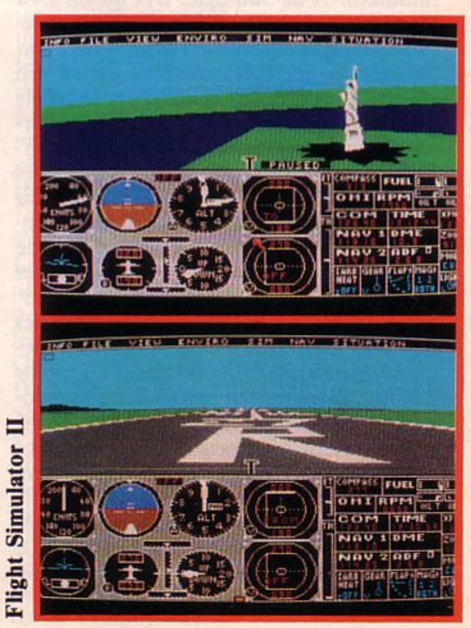
Sur les "nouveaux" ordinateurs, Atari et Amiga, les graphismes sont encore plus beaux. Pour le plaisir, nous avons volé à bord du Learjet 25 de la version Amiga, en se regardant décoller depuis la tour, en admirant San Francisco dont la baie semble vouloir attraper le réservoir de bout d'aile. Fantastique !

Le pilotage fait appel à une partie du clavier ou au joystick. L'expérience aidant, c'est avec le clavier qu'on obtient les meilleurs résultats, le joystick étant souvent trop imprécis. Les commandes assurent un couplage palonnier-ailerons, que l'on peut supprimer pour plus de réalisme mais... gare à la casse ! Rapidité de calcul et animations du paysage et des instruments sont très correctes, voire parfaites sur la version Amiga.

Le manuel d'accompagnement est complet et bien fait. Il ne se contente pas de décrire les commandes disponibles mais dispense également un cours élémentaire sur le pilotage et les moyens de radionavigation.

Certains trouveront qu'on ne s'amuse pas autant avec le FS II qu'avec d'autres logiciels de simulation de vol. En fait, c'est un programme très réaliste et, si l'on peut faire des tonneaux avec le Cessna 172 (si,





si, ça passe !) il faut avouer que ce n'est pas la vocation première de l'avion... ni celle du logiciel.
Un dernier mot : le FS II a inspiré un auteur américain Charles Gulick, qui en a tiré plusieurs ouvrages. L'un d'eux édité par PSI a été traduit en français (trop semble-t-il !) et nous vous le conseillons vivement : il révèle des aspects cachés du simulateur.
Le FS II est le simulateur de vol le plus complet et c'est à ce titre que nous l'avons qualifié de référence.●

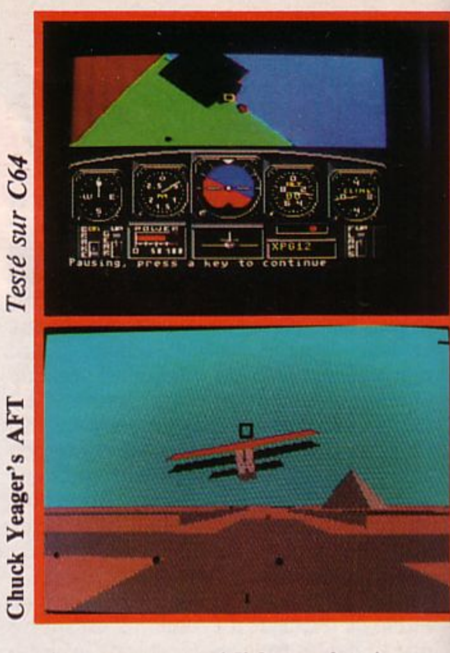




Testé sur PC

CHUCK YEAGER'S AFT

Il y a quelques jours, des spécialistes de l'aéronautique se réunissaient à la FNAC, pour choisir la meilleure Simulation de vol sur micro : c'est Chuck Yeager's AFT qui a été retenu, à la fois pour son graphisme, sa rapidité et son originalité. Aimeriez-vous devenir pilote d'essai ?
Ce logiciel suscitera peut-être des vocations... Ce qui est certain, c'est qu'il n'est pas dénué d'intérêt.
On attendait un peu la relève du Flight Simulator II de Sublogic. Dès qu'on a vu les premières photos d'écran, puis les premières images du Chuck Yeager's AFT, on pensait que le successeur était arrivé. En fait, il n'en est rien et les deux logiciels pourront cohabiter, sans se faire concurrence, sur les bureaux des fanas d'aviation.
Le CY AFT propose de voler sur plusieurs types d'avions : 14 exactement, allant du Sopwith Camel de la Seconde Guerre mondiale au bel oiseau noir, volant à plus de mach 3, le SR 71, en passant par quelques prototypes. Inutile de préciser qu'il faut avoir des réflexes différents ! Les planches de bord, dans tous les cas, sont pratiquement identiques : seuls quelques petits détails changent et en particulier, l'anémomètre. Les commandes de train, freins, volets restent présentes même si elle sont inactives sur certains avions. Mais attention, ici s'arrêtent les points communs car, côté simulation, les paramètres sont respectés beaucoup plus fidèlement. Le Cessna 172 n'est pas fait pour passer des boucles alors qu'un coup de manche inconscient en F18 provoquera le fameux "voile noir". Seules manquent alors les sensations réelles et c'est heureux pour les organismes fragiles !
Côtés extérieurs, les repères sol sont assez nombreux et constitués de volumes. Sphères, pyramides, cubes forment un paysage irréel mais bien agréable à survoler. Les graphismes représentent des surfaces pleines et colorées. Des boules noires jonchent le sol et permettent, en finale, d'apprécier l'altitude pour effectuer l'arrondi.
On appréciera la beauté du vol vu par un observateur extérieur situé, soit dans un avion suiveur (le plus spectaculaire), soit au sol, à la tour de contrôle, ou très haut dans le ciel, à bord d'un satellite. Mais, pour plus de réalisme, et surtout, pour conserver un œil sur les instruments, on préfèrera peut-être rester dans l'avion.
L'AFT propose différents types de vols, de l'entraînement école à la course-compétition, en passant par la voltige ou l'exhibition. C'est certainement cette variété dans les choix qui fait tout son intérêt. Si l'on prend la place de l'élève, c'est à bord d'un Cessna 172 que vont s'effectuer les vols. C'est un avion très répandu, et réputé sûr, que l'on rencontre sur tous les terrains du monde. Le moniteur est là, dans l'avion. D'abord, il vous suggère d'écouter ses conseils (en fait, ils apparaissent sur l'écran) en observant les manœuvres. Ensuite, il faudra l'imiter, aussi bien que possible, aidé par un astucieux système composé de carrés et d'aiguilles que l'on doit superposer de son mieux. Passer par cette phase pour apprendre à décoller, virer, monter, descendre, atterrir, rattraper un décrochage, est indispensable. C'est aussi avec ce système que l'on découvrira les rudiments de la voltige : tonneaux, boucles, Immelmans, etc. En voltige, l'école s'effectue sur un P51 Mustang : le luxe !
Le vol en formation, avec différentes épreuves à accomplir, la course en ligne droite ou en circuit fermé sont aussi au programme ! Il faut goûter à toutes ces disciplines pour profiter des possibilités offertes par l'AFT : on s'amuse et... on apprend !
La vitesse de calcul et d'affichage fait partie des atouts du logiciel : un grand bravo aux programmeurs. Il faut néanmoins déplorer des accès disque un peu trop fréquents, provoquant une sorte "d'arrêt sur image", dans certaines phases de vol. L'un des principaux reproches que nous ferons à l'AFT est relatif à l'instabilité (en roulis, en particulier), des appareils simulés. Il est presque plus difficile de piloter le Cessna 172 simulé par ce logiciel, qu'un vrai !



Testé sur C64

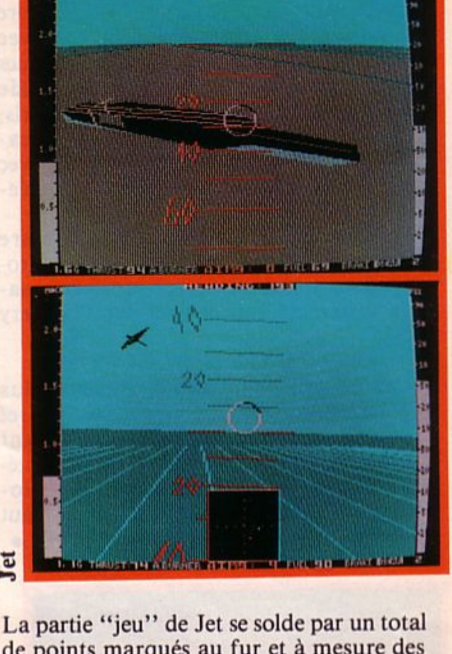
Chuck Yeager's AFT



Cette instabilité peut-être diminuée, sur PC, grâce aux trims du joystick par contre, en pilotant "au clavier" il faut, en permanence, compenser les mouvements de l'avion. Autre point négatif, le fait que l'on ne puisse passer instantanément de la vue de face aux vues latérales : des accès disque rendent la manœuvre délicate.
Côté présentation, le logiciel est basé sur le principe des menus déroulants, par lesquels on accède aux différentes options. Parmi elles, on signalera la possibilité de créer ses propres leçons et de les enregistrer sur disque. On peut aussi revoir la dernière phase de vol. Pour ceux qui désirent un peu plus de réalisme, il est permis d'ajouter du vent, de désolidariser le couplage initial entre les ailerons et la gouverne de direction et de supprimer les repères HUD (Head Up Display) qui incrustent sur le pare-brise des indications d'attitude, de régime moteur et de position des gouvernes. Sur le Spad, on ne connaissait pas encore ces raffinements...
Le manuel est suffisamment bien fait pour que l'on puisse, d'entrée, exploiter toutes les subtilités du logiciel et résumer les principales caractéristiques des différents types d'appareils.
Chuck Yeager's AFT est, à ce jour, le seul simulateur de vol qui offre autant de possibilités et de variété. Certes, il ne permet pas la navigation et possède quelques menus défauts mais il offre, en contrepartie, le plaisir de voler à bord d'appareils très différents et dans des situations que peu d'entre-nous aurons l'occasion de rencontrer en réalité. Ah qu'il est bon de se prendre, quelquefois, pour un pilote d'essais !●



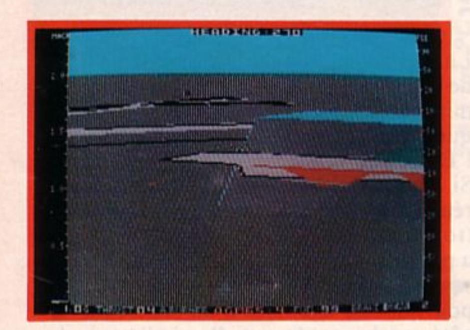
Sublogic, pensant que le Cessna 172 ou le Learjet de son Flight Simulator II ne conviendraient pas à tout le monde, nous offre une simulation où tout va très vite, à l'image des avions qui ont servi de modèles. Jet simule en effet un F16 Fighting Falcon et un F18 Hornet. Le second étant basé sur un porte-avion, l'occasion nous sera donnée de tenter quelques appontages sur le Nimitz qui, s'ils sont réussis, prouveront la dextérité du pilote... en herbe.
Avec Jet, on peut voler pour découvrir mais aussi combattre. L'ennemi est équipé de Mig 21 et Mig 23. Tiens donc ! Le combat tournoyant vu l'interception à Mach 2 sont à notre portée. Armé de Sidewinders ou de Sparrows, il ne reste plus qu'à repérer la cible au radar pour l'intercepter et la descendre. Ça, c'est comme dans les livres mais la réalité est tout autre. "L'hostile" en question ne se laissera pas faire, surtout si vous choisissez un niveau de difficulté élevé et alors, gare à la riposte ! Frappé d'un missile ennemi, il ne reste plus qu'à s'éjecter... et à contempler le spectacle de cette descente en parachute depuis la tour.
Outre le combat tournoyant, la simulation permet aussi l'attaque de cibles au sol. Leur destruction sera, là encore, plus ou moins facile, en fonction du niveau de difficulté choisi.


Jet

La partie "jeu" de Jet se solde par un total de points marqués au fur et à mesure des missions... et des marques sur le fuselage : que d'arrosages en perspective, au bar de l'Escadrille !
Si l'aspect simulation de Jet est assez réussi, les graphismes sont assez simplifiés (tout au moins, sur la version PC). Il n'y a pas de planche de bord et l'écran représente une visée à travers le pare-brise, qui pourrait être assimilée à un HUD. Sur le côté gauche, on dispose d'un indicateur de vitesse, étalonné en nombre de Mach. A droite, l'altitude en pieds. Au bas de l'écran apparaissent les indications de l'accéléromètre (nombre de G encaissés en fonction des figures : gare au voile noir, bien reproduit...), la poussée moteur, l'armement sélectionné, le kérosène restant, les aérofreins, le train et un facteur de zoom. En effet, il est possible sur Jet de voir l'avion de l'extérieur, depuis la tour de contrôle. On peut aussi, depuis l'avion "zoomer" sur une partie du paysage.
Aux instruments présents, on peut ajouter l'indicateur radar (pour la poursuite et l'attaque), un réticule couplé au calculateur de tir (donnant la distance par rapport à l'objectif) et une échelle d'attitude. Les animations sont rapides car les graphismes sont de type "vectoriel". Seules certaines surfaces sont entièrement colorées, dans des configurations particulières. Le joueur qui ne veut pas combattre peut s'amuser à voltiger avec son F16 ou F18. Les vues latérales et arrière viennent compléter la vue frontale. L'atterrissage et le décollage hors pistes sont permis. D'ailleurs, avec Jet, on ne se crashe pas.
Créé en 1985, Jet accepte les "Scenery Disk" du Flight Simulator II. Quel pied ! Survoler New York ou la Maison-Blanche à bord d'un F16... Une nouvelle version de Jet devrait être disponible très prochainement.
Les avantages de cette simuation résident donc dans sa rapidité et dans la variété des missions envisageables. Grâce au niveau de difficulté croissant, on pourra toujours tenter l'impossible...



La version 2.0 de cette simulation nous est parvenue au moment où nous allions clore ce dossier. Les principales différences avec la version précédente sont, à part quelques détails de présentation, une plus grande rapidité, la possibilité d'utiliser la souris, une compatibilité EGA, et une modification des facteurs de zoom. L'interface avec les "Scenery Disk" de Sublogic a, également, été améliorée.
Une démo, incluse sur le disque, montre pendant 10 minutes les possibilités du programme, y compris le vol sur des paysages différents fournis par les "Scenery disk".
Version 2.0 Commodore C64/128
Non, malgré la présence de couleurs plus agréables sur Commodore que sur PC, Jet ne nous a pas convaincus : il est plus lent ce qui lui ôte une grande partie de son intérêt. Même la démo n'est pas très éloquente... C'est tout dire ! Enfin, il ne faut pas oublier qu'un C64 reste un C64...●



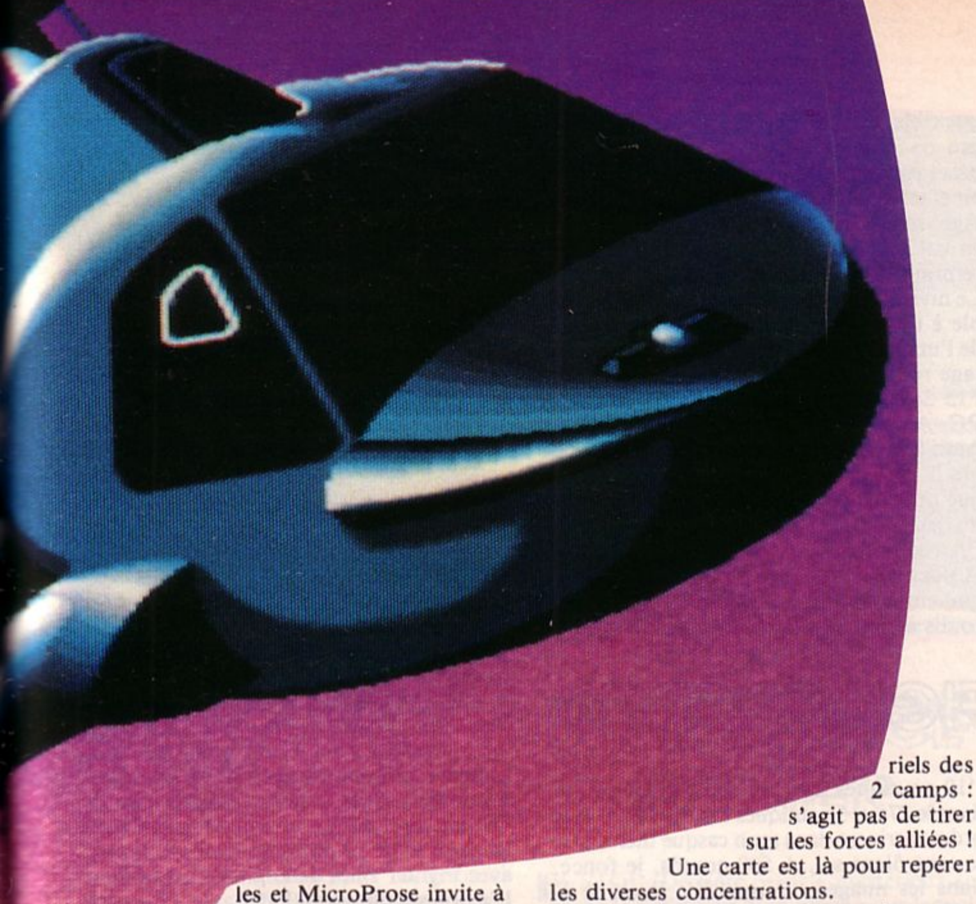
TOMAHAWK

Flop, flop, flop... Les pales du Mac Donnel Douglas AH 64 Apache brassent l'air d'un bruit rassurant. Sur le H de décollage, tout est O.K. Les vérifications d'usage ont été faites par les mécanos et les dernières sécurités armement sont ôtées. Des concentrations inquiétantes de chars ennemis, massés près de la frontière, menacent la tranquillité toute relative de ce matin d'hiver. Au loin, les cimes enneigées des montagnes brillent dans le ciel bleu. L'ordre de décollage arrive. C'est parti pour un vol qui ne sera pas de tout repos. Le SADC est sélectionné pour identifier la cible, canons armés. Le réticule de visée sera positionné sur le char tout en maintenant l'hélico hors de portée de tir. L'idéal est de faire du vol tactique, à très basse altitude, pour surprendre les cibles. Essayez, vous verrez !
Tomahawk est une bonne simulation d'hélico de combat. L'Apache AH 64 a inspiré plus d'un éditeur. Il est vrai que c'est une redoutable machine de guerre, puissamment armée et dotée de moyens de calculs de tir et navigation très sophistiqués.
Avec ce logiciel, Digital Integration propose une simulation très réaliste, avec des paysages extérieurs en tracés vectoriels mais colorés. Le graphisme de la planche de bord n'est certes pas exceptionnel ; par contre, les instruments et indicateurs indispensables au pilotage sont là. On retrouve un peu le même type de représentation que dans Fighter Pilot du même éditeur.
Instruments moteur, avec commande du pas cyclique et collectif, compte-tours et jauge.
TADS (Target Acquisition and Designation System) fournissant l'identification de la cible, sa distance, le temps de vol restant pour l'atteindre.
Un système de radionavigation permet de rallier 8 balises ou l'un des 4 "H" (aire d'atterrissage). La carte est également présente.
L'armement se compose de canons, de roquettes et de missiles. L'attaque au canon, plus dangereuse, rapportera plus de points au joueur.
Les missions sont au nombre de 4, peuvent être effectuées de jour ou de nuit, par temps clair ou nuageux, avec ou sans vent, un plafond nuageux variable et... un niveau de difficulté en fonction de l'expérience du pilote. Ouf !
La simulation est réaliste : un hélico ne se manie pas comme un avion et il est inutile de tenter de passer une boucle ou un tonneau. Au début, il faudra se familiariser avec les commandes du cyclique et du collectif et apprendre à ne pas surcoupler.
Une bonne simulation, doublée d'un jeu attractif, à la fois de par le nombre de repères extérieurs et par le réalisme du pilotage ou la richesse des missions proposées.
Fly Tomahawk !●

Tomahawk

GUNSHIP

T'as vu la gueule de la bête ? Agressif au possible, bardé de canons, lance-roquettes, missiles, l'Apache AH-64 n'est pas un hélico de tourisme ! Sa formidable puissance de feu et ses performances de vol remarquables en font une redoutable machine de combat. Biplace en tandem (pilote et navigateur sont assis l'un derrière l'autre) il remplit des missions multi-rô-



les et MicroProse invite à voler à son bord les possesseurs d'un compatible PC ou d'un Spectrum.

Après vous, monsieur ! Asseyez-vous ! La planche de bord que découvrent vos yeux ébahis est équipée de tous les instruments de vol et de navigation. Jauges, instruments moteur, tableau d'alarmes et poste de commande d'armement n'ont pas été oubliés. Radar ? Présent ! Contre-mesures ? Prêt à brouiller ! Equipement radio ? Branché sur la fréquence du PC (Mais non... ne vous trompez pas de sigle, il s'agit de la fréquence du Poste de Commandement !).

A l'extérieur, on découvre un paysage en 3D où apparaissent les constructions des bases, amies et ennemies, des collines derrière lesquelles se terrent peut-être vos ennemis et qu'il faudra éviter si vous êtes des adeptes du vol tactique (rasant).

Les graphismes de ces paysages sont corrects avec des surfaces pleines et une rapidité d'animation qui ne vient pas nuire au réalisme de la simulation. La version Spectrum, en dépit des performances médiocres de la machine, ne souffre pas des quelques limitations imposées par une mémoire étriquée.

Pourquoi voler à bord du Gunship ? Au début, pour se promener un peu et prendre en main les commandes de l'hélico. Mais en fait, la simulation est doublée d'un jeu au cours duquel vous devrez combattre : chez MicroProse, on ne badine pas avec l'aspect militaire des choses !

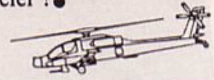
Votre carrière de pilote commencera par de banales missions d'entraînement, au cours desquelles les ennemis subiront votre puissance de feu sans risposter. Par la suite, ce sont de véritables combats qui vous attendent avec, en hors-d'œuvre, l'obligation de bien graver dans votre petite tête la silhouette des différents matériels des 2 camps : s'agit pas de tirer sur les forces alliées !

Une carte est là pour repérer les diverses concentrations.

Les plus experts seront volontaires pour des missions très dangereuses, hors du territoire américain. Les états de service s'inscrivent sur le dossier militaire du pilote ; ainsi que les décorations et médailles qu'il obtient au combat. L'aspect progressif du jeu lui ménage un intérêt indiscutable.

Gunship est accompagné d'un manuel très complet, décrivant les techniques de vol en hélicoptère, les missions qui attendent le pilote et les matériels qu'il va rencontrer.

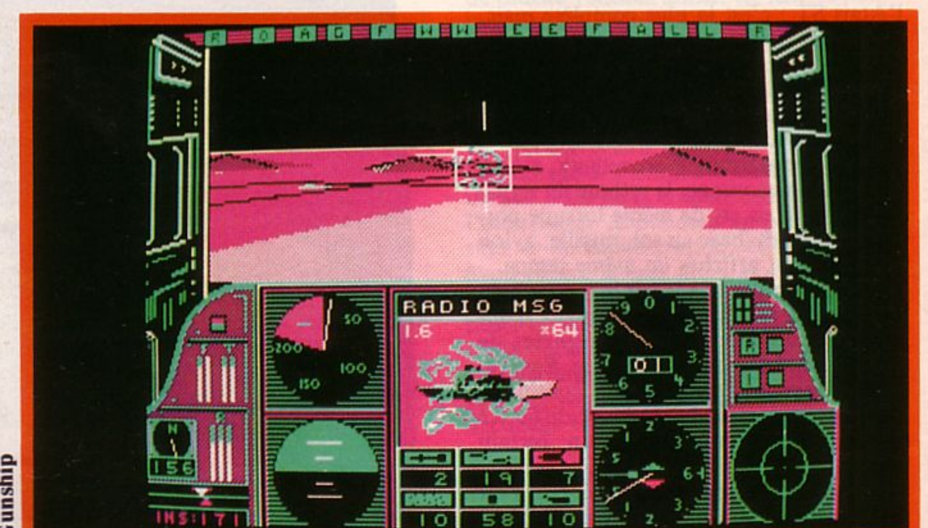
On attend, avec une impatience non dissimulée la version ST de cette simulation qu'il faut absolument posséder : la maniabilité de l'hélicoptère, l'aspect correct des graphismes et l'intérêt de la partie jeu en font un logiciel qui trouvera sa place chez les chevaliers du ciel ! ●



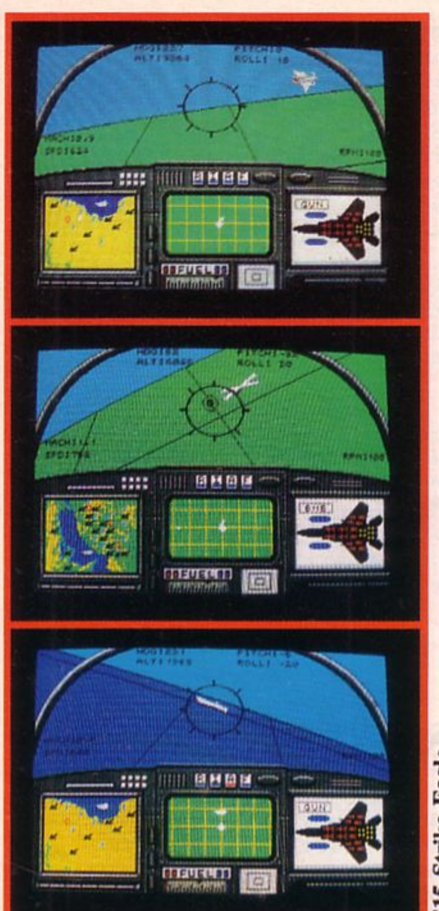
F15 STRIKE EAGLE

Casqué, ganté, sanglé sur son siège éjectable, oxygéné à 85%, le pilote et sa machine foncent en descente vers leur cible, une batterie de missiles SAM, située à l'Est de Tripoli, protégeant la base aérienne. Le système d'armes est prêt pour l'attaque, bombes sélectionnées. La base apparaît sur l'écran radar. Une légère pression sur le manche et le véhicule de bombardement est positionné sur la cible qui apparaît sur le terrain. Une pression sur le poussoir de tir et le calculateur se charge de tout. Le pilote dégage et prend le cap retour vers sa base. Tout irait bien si la chasse ennemie n'avait déjà décollé pour l'intercepter. La suite ? C'est vous qui allez la vivre aux commandes de votre F15 Eagle.

L'avion est un biréacteur, monoplace, capable de naviguer par tout temps. Il vole



Gunship

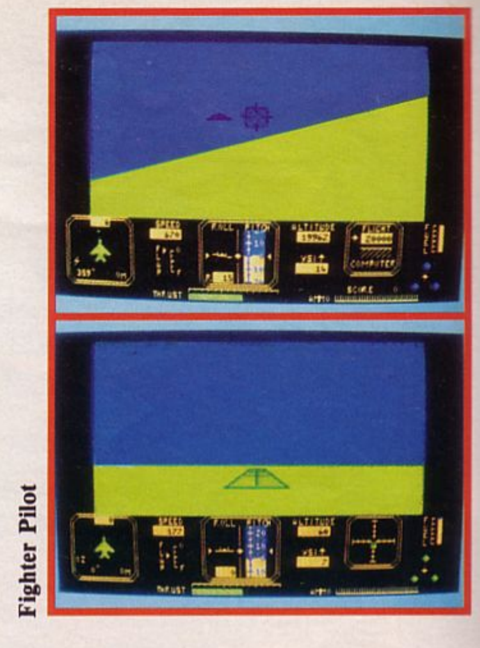


F15 Strike Eagle

à plus de 2 fois la vitesse du son. Il possède un système d'armes sophistiqué, bien simulé par le logiciel. L'écran présente le pare-brise avec le "head-up display" intégrant les indications indispensables au bon accomplissement de la mission. La planche de bord est très simplifiée. A gauche, une carte du terrain où se déroulent les opérations. Au centre, se trouve l'écran radar. A droite est symbolisé le tableau des "emports" de l'avion (où apparaissent bombes et missiles). On trouve également une jauge de carburant et des voyants d'alarme.
Nous avons testé la version destinée à l'Atari ST : c'est la plus complète mais, hélas, pas la plus rapide. L'équipe chargée de l'adaptation sur ST a voulu nous offrir autre chose que le graphisme "fil de fer" ; résultat, les surfaces pleines en 3D sont plus lentes à calculer. Un exemple ? Lorsqu'une alarme sonore retentit, si l'on met l'avion en virage, le rythme du signal ralentit... Il en est de même lorsque plusieurs mobiles (base au sol, missile, avion ennemi) sont affichés en même temps.
C'est un peu dommage car le jeu est bien fait et offre au joueur la possibilité d'accomplir plusieurs missions (inspirées de l'actualité réelle) en Libye, Syrie, Egypte, Golfe Persique... assurant une continuité dans la progression du niveau de difficulté et apportant, de ce fait, un certain intérêt...
Chaque mission peut être abrégée et il n'est pas indispensable d'anéantir tous les objectifs avant le retour à la base. Bien sûr, le nombre de points acquis en souffrira (chaque cible détruite rapporte un certain nombre de points : l'objectif principal, les bases ennemies, les rampes de missiles sol-air et les avions ennemis). Il n'y a ni décollage, ni atterrissage possible. L'avion est en vol au début de la mission ; celle-ci se termine lors du survol de la base amie. Le niveau de difficulté rend le jeu accessible à tous, après avoir pris connaissance de l'utilisation du système d'armes, le pilotage restant assez élémentaire.
F15 Strike Eagle existe sur C64, Apple, PC, Amstrad et... Atari XL. La version Atari ST est certes la plus complète... mais pas la plus rapide. Il n'en reste pas moins que ce titre est une simulation correcte et un jeu attrayant. D'ailleurs, un niveau "Arcade" a été prévu, donnant au joueur la possibilité de s'entraîner sur un avion qui, curieusement, ne peut plus bouger en roulis.●

FIGHTER PILOT

"10 nautiques dans le 282... 8 nautiques dans le 278... 5 nautiques dans le 271". Les ordres arrivent dans mon casque dictés par le contrôleur sol. A 500 nœuds, je fonce dans les nuages. "Visuel !". Il est là à moins de 10 kilomètres devant moi. Machinalement j'arme les canons. Les données du calculateur de tir coïncident avec le guidage du contrôleur sol. Il dégage ! Il a dû me voir. Le voilà qui monte vers les nuages. Rapide le gus ! Il m'a eu et je ne le vois plus. Derrière, il est déjà derrière moi... Attends, je vais lui faire un coup que j'aime bien. Moteur réduit, la vitesse

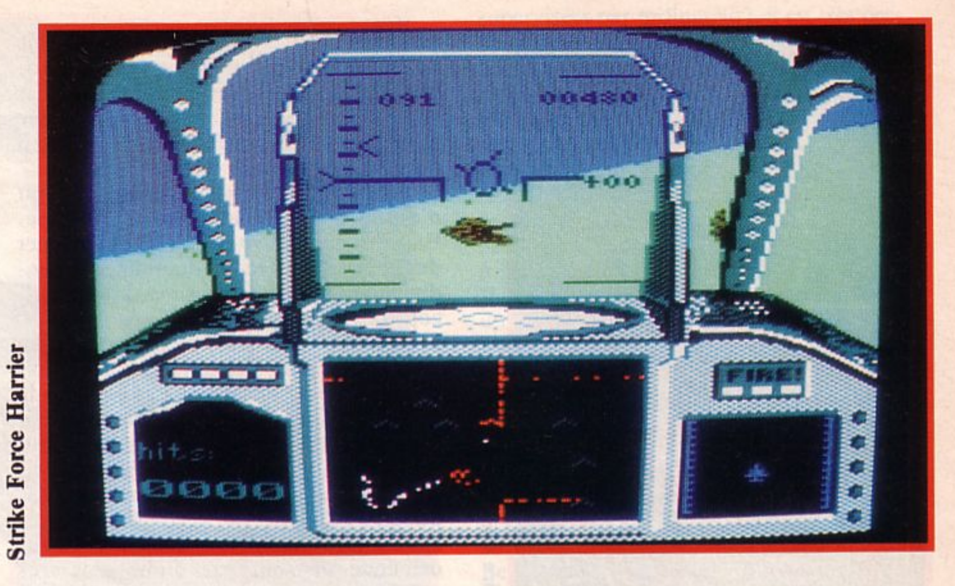


Fighter Pilot

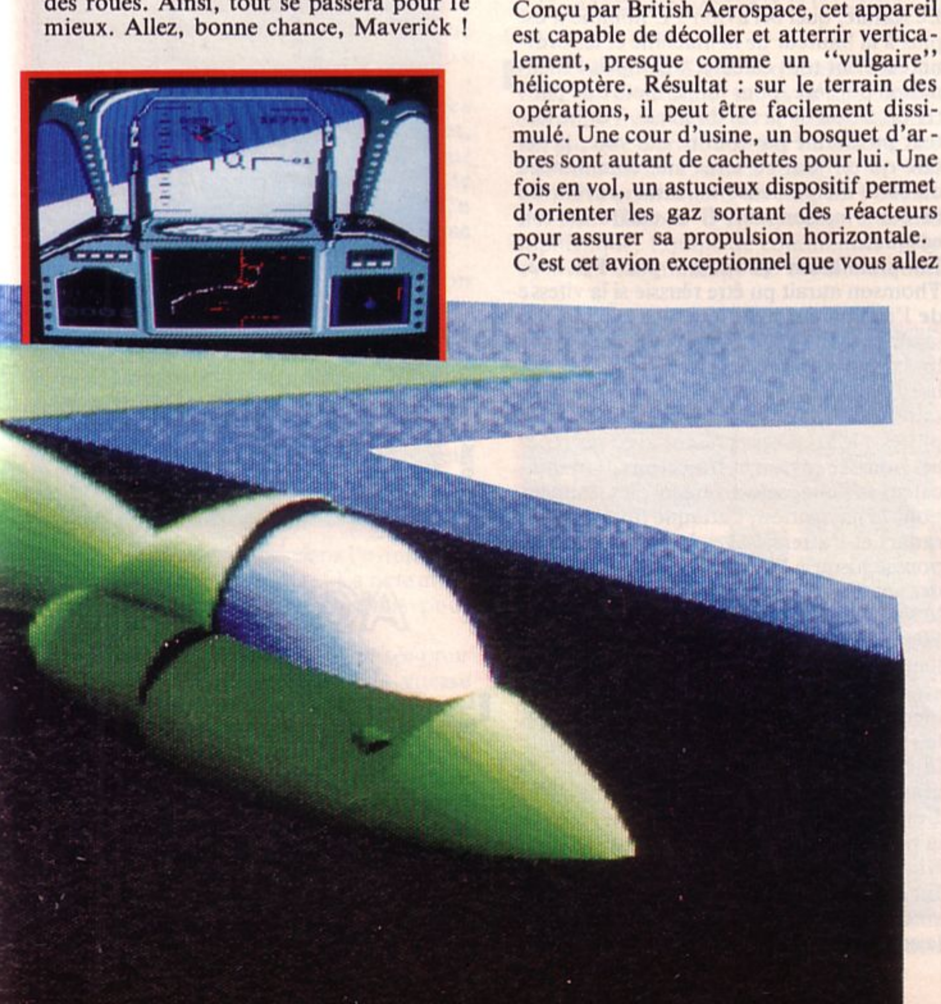
tombe : je sors les volets et le train. Emporté par sa vitesse, surpris par la manœuvre il est à nouveau devant. Feu ! Bon, ça suffit ! Voilà à quoi on peut jouer avec Fighter Pilot de Digital Integration. L'avion simulé est un F15 Eagle. Plusieurs options sont disponibles ; entraînement à l'atterrissage, au combat puis combat réel, avec différents niveaux de difficulté à chaque fois.
Côté graphismes, c'est léger ! Le ciel et la terre, partagés par l'horizon, les pistes des différentes bases et quelques repères au sol, trop rares hélas mais



néanmoins présents. La planche de bord est simplifiée au maximum et, hormis l'horizon artificiel, tout est "à indication numérique".
Par contre, testé sur Amstrad CPC, Fighter Pilot s'avère rapide sur le plan "animation", ce qui le rend assez intéressant. De ce fait, on ne s'ennuie pas pendant les combats. Les bruitages, bien que rudimentaires sont présents.
Tous les moyens sont donnés au pilote pour accomplir sa mission : détruire les avions ennemis avant qu'ils n'anéantissent les bases amies.
Il dispose d'un calculateur de navigation, d'un système de guidage par balises et de la bonne vieille carte. L'ILS permet un retour au terrain dans les meilleures conditions, même quand la météo se dégrade. Tous ces éléments, mis à la disposition du joueur, font que la simulation apparaît comme assez réaliste. L'avion s'enfonce dans les virages ; il monte lors d'une augmentation de poussée de réacteurs, la sortie du train augmente la trainée, les volets sont détruits si on les sort à vitesse trop élevée etc. Grâce à ces détails, Fighter Pilot est un peu plus qu'un jeu et s'approche du simulateur.
Quelques conseils : surveillez votre pétrole, ne cherchez pas à intercepter un avion si vous n'êtes pas sûr de rentrer à la base. Pour l'atterrissage, présentez-vous dans l'axe à 7 ou 8 nautiques, réduisez la vitesse vers 150 nœuds, sortez les volets, le train et réduisez jusqu'à 135 nœuds au toucher des roues. Ainsi, tout se passera pour le mieux. Allez, bonne chance, Maverick !



Strike Force Harrier



STRIKE FORCE HARRIER

V/STOL. Derrière ce sigle mystérieux se cache la définition d'un avion pour lequel beaucoup de constructeurs auront dépensé temps, argent et énergie. Un seul est, en définitive, réellement opérationnel et ce, depuis déjà quelques années : le Harrier. Conçu par British Aerospace, cet appareil est capable de décoller et atterrir verticalement, presque comme un "vulgaire" hélicoptère. Résultat : sur le terrain des opérations, il peut être facilement dissimulé. Une cour d'usine, un bosquet d'arbres sont autant de cachettes pour lui. Une fois en vol, un astucieux dispositif permet d'orienter les gaz sortant des réacteurs pour assurer sa propulsion horizontale. C'est cet avion exceptionnel que vous allez pouvoir piloter afin d'accomplir une mission (ou plusieurs...) en terrain ennemi. Après avoir appris à manœuvrer l'appareil, à utiliser son système d'armes, à découvrir les techniques d'attaque au sol ou de combat aérien, vous vous lancerez dans une bataille avec pour but, l'anéantissement du QG adverse. Tout l'intérêt du jeu c'est que, justement, il n'est pas qu'un simple simulateur de vol, mais demande aussi quelque peu de stratégie.
L'intérieur du cockpit, sur la version Amstrad CPC, montre un tableau de bord dépouillé et peu réaliste. Sur le HUD, s'affichent les paramètres de vol : le graphisme de cette partie (haute) de l'écran est plus séduisant. Sur la planche de bord figurent les commandes moteur, train, freins, volets et la jauge de carburant ainsi qu'un tableau d'alarmes. Le pilote dispose de 2 radars : le FOFTRAC pour la poursuite des objectifs amis/ennemis et le radar d'interception et tir air-air.
Le jeu consiste à repérer, sur l'écran du FOFTRAC, les positions ennemies, pour voler dans leur direction et les combattre. Attention ! En face de vous il y a des chars, des canons et des missiles... Dans le ciel, les Mig ennemis ne vous feront pas de cadeau : sachez utiliser les leurres pour tromper les missiles !
Le paysage extérieur se compose du ciel... et de la terre. Au sol, il y a des montagnes, des arbres et... les formations ennemies. Les graphismes sont assez bons ! En montée, on traversera la couche nuageuse.
Le pilotage de l'avion est facile, ce qui est un bon point pour le pilote débutant. Seul, l'atterrissage demandera un peu d'attention et de concentration. Il faut, après avoir repéré la base amie, doser la poussée et l'orientation des réacteurs pour se poser en douceur. Là, on peut ravitailler en carburant et munitions et... poursuivre ensuite la percée vers le QG ennemi.
Asseyez-vous dans le Harrier et... top, décollage !●


Spitfire 40

SPITFIRE 40

Voler sur Spit... le rêve ! Cette machine merveilleuse, que des centaines de pilotes ont tenue entre leurs mains pendant la dernière guerre et qui, à cette occasion, leur a permis d'accomplir bien des exploits, vole toujours, pilotée par quelques amateurs qui jalousement, en entretiennent de rares exemplaires. Puissant et racé, le Spitfire était un chasseur performant. Nous allons le piloter avec Spitfire 40, la simulation de Mirrorsoft.
Ce n'est pas seulement un simulateur de vol et de combat ; c'est aussi un jeu où il faudra, dans la peau d'un jeune officier pilote, récemment affecté en unité opérationnelle, apprendre à combattre pour défendre la partie Sud-Est de l'Angleterre. Les heures de vol et les victoires s'accumuleront sur le carnet de vol du pilote, ainsi que les médailles qu'il recevra éventuellement. Ce carnet de vol, sauvegardé, pourra ensuite être rechargé et l'expérience acquise entrera en ligne de compte pour le reste du jeu.
Lorsque l'on s'installe à bord du Spit de Mirrorsoft (version CPC Amstrad) on découvre une planche de bord remarquablement bien dessinée, certainement l'une des plus belles parmi celles de tous les simulateurs testés. Cadrans et indicateurs sont représentés avec un graphisme proche de la réalité. La planche occupe tout l'écran. Pour lever la tête et voir l'extérieur, on appuie sur la barre d'espace. Le pare-brise apparaît, ainsi que le viseur et son collimateur. En haut du pare-brise, un rétroviseur très utile en combat aérien puisque l'on y voit apparaître l'image du chasseur poursuivant.
A l'extérieur, il y a hélas assez peu de détails : la piste et de rares repères : plans d'eau ou "champs". En combat, on voit apparaître les chasseurs adverses et leurs silhouettes se détaillent d'autant plus que l'on s'en rapproche. Le tir s'effectue aux canons, avec un bruitage correct et la cible vole en éclats sur un coup au but. A propos des bruitages, le régime du moteur varie en fonction de la puissance appliquée et des phases de vol. Ainsi, en piqué, il passe même en "sur vitesse".
L'animation est très honorable. Le Spit n'est, ni un jet, ni un avion de tourisme. En respectant les vitesses, on peut tourner des boucles et effectuer des tonneaux pendant lesquels les déplacements de l'horizon sont corrects.
Si l'on ne s'impose pas de mission, le jeu risque de paraître fort monotone car le Spit se pilote assez facilement et un novice le décollera dès les premières tentatives. Seul l'atterrissage sera plus délicat car il faut retrouver le terrain et se positionner bien dans l'axe de piste, exercice assez peu aisé du fait de l'absence de vision latérale. Les cartes qui peuvent être affichées sur demande ne sont pas d'une aide très précieuse...
Un bel avion, de beaux graphismes pour la planche de bord, des missions dont on peut cumuler les résultats aident à accepter la monotonie des vols dans des paysages externes un peu dépouillés.●

MISSIONS EN RAFALE

Le Rafale, quel bel avion ! L'homme n'est plus à la hauteur de la machine et les ordinateurs ont tout calculé, y compris l'inclinaison du siège, pour lui permettre de piloter cet avion de la fin du siècle. Toi, le lecteur passionné par tout ce qui vole, peut-être qu'un jour tu seras aux commandes de cette merveilleuse machine, revêtu de ta combinaison anti-G et coiffé de ton casque...
La simulation proposée par FIL sur Thomson aurait pu être réussie si la vitesse de l'ordinateur avait été plus grande. Le manuel, bien fait, semble avoir été écrit sur les conseils de spécialistes. La planche de bord, complète, est attrayante même si certains indicateurs ont été un peu trop simplifiés : le HUD est présent avec ses repères poussée, avion et trajectoire. Un indicateur affiche, sélectivement, les données pour la navigation, l'attaque (interception radar) et l'atterrissage. Le réalisme a été poussé jusqu'à l'intégration d'une manette des gaz, figurée par le joystick de gauche, le manche étant tenu par la main droite. Hélas, tout ce bel édifice s'écroule sous la lenteur de la simulation : le Rafale de FIL est doté d'un taux de virage qui semble bien lent. Par contre, et c'est un bon point, le rayon de virage permis est fonction de la vitesse : plus elle augmente, plus il est grand.
Les extérieurs sont très dépouillés : seule la piste est représentée, lorsqu'on arrive en finale, précédée de sa rampe d'approche. En combat aérien, l'avion ennemi est dessiné assez grossièrement. Pauvre Rafale : le constructeur a oublié les missiles ! Seuls les canons et la dextérité du pilote assureront l'interception...
En fait, le logiciel propose 3 options avec, pour chacune, 2 niveaux de difficulté. La première permet au joueur de s'entraîner à l'atterrissage (avion placé dans l'axe de piste), la seconde au combat air-air (cible en vue), la troisième étant la mission complète. Un nombre de points est attribué en fonction des résultats obtenus.
Pour accomplir la mission, le pilote devra décoller, rallier son (ses) objectif(s) en utilisant le radar, combattre et rentrer à la base en s'aidant des systèmes de navigation et d'atterrissage pour poser l'avion.
Le niveau de difficulté est assez moyen, même au niveau du pilotage (atterrissage y compris), ce qui devrait satisfaire les moins doués mais frustrer ceux qui attendent un vrai simulateur.
Les bruitages sont peu réalistes mais il est vrai que les qualités sonores du Thomson ne sont pas à la hauteur...
Les logiciels de simulation de vol d'origine française se comptent sur les doigts d'une main. Techniquement bien expliqué, présentant des aspects suffisamment réalistes, dans son instrumentation en particulier, Missions en Rafale perd, hélas, de son intérêt à cause des qualités limitées du Thomson et du manque de variété dans la mission. Lassitude, lassitude...●


Missions en Rafale

ACROJET

La navigation, le voyage aérien, c'est bien... La voltige, c'est mieux ! Aux USA, les pilotes sont très friands d'activités aériennes encore plus exaltantes : courses entre pylônes, passage et boucle sous un ruban, slaloms, atterrissages de précision, etc. Ces plaisirs grisants coûtent très cher, surtout lorsque l'on vole à bord d'un petit jet : le BD5J. L'appareil, propulsé par un réacteur est un monoplace capable d'atteindre près de 500 km/h. A ces vitesses là, et tout près du sol, l'erreur n'est pas



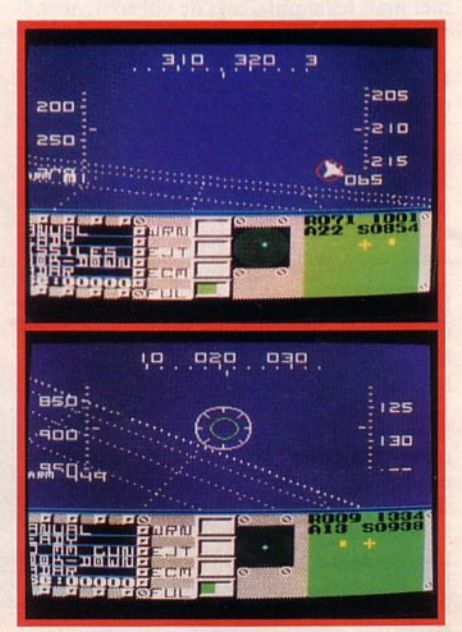
Acrojet



permise et des heures d'entraînement sont indispensables. Pour goûter à ces plaisirs, une solution : la simulation proposée par MicroProse.
Acrojet vous place aux commandes du BD5J. Il y a 10 épreuves à réaliser. On peut choisir de n'en accomplir qu'une seule. Au terme de chacune d'elles, un certain nombre de points est attribué au joueur-pilote : la compétition est donc ouverte, invitez vos copains !
Le tableau de bord de l'avion est assez simplifié, tout en étant complet : anénomètre, vario, alti, horizon artificiel, compas, instruments moteur et commandes train, freins, volets. Une sorte de carte affiche la position de l'avion par rapport aux points de passage forcés et à la piste.
A l'extérieur, le ciel, la terre, quelques montagnes, les pylônes des marques et, bien sûr, la piste. En fait, le pilote, tout en étant dans l'avion, le voit évoluer de l'extérieur, comme s'il était derrière lui. Ça ressemble à Solo Flight... du même éditeur.
En vol, il faudra surveiller l'altitude, (on vole très bas dans ce genre de compétition), la vitesse et l'attitude de l'avion, mais aussi la température de la tuyère : un excès trop longtemps ignoré et le réacteur tombera en panne ! Dur, dur si vous n'entendez plus son bruit !
Les épreuves sont loin d'être faciles, même au niveau le plus bas. Il est difficile d'apprécier la position de l'avion par rapport aux rubans et cela, surtout à cause du fait que l'on ne se trouve pas dans l'avion mais qu'on le voit de l'extérieur... La note attribuée tient compte du temps mis pour accomplir l'épreuve.
Sur Amstrad CPC (la version testée pour ce dossier), les graphismes et la vitesse d'animation sont acceptables. A notre avis, il aurait été possible de les soigner davantage.
Le manuel, comme toujours chez MicroProse, est assez complet et donne le détail, ainsi que quelques conseils, des figures à réaliser. Au début, on ne comprend pas très bien quel est l'intérêt du jeu ; par la suite, on se laisse prendre par le "challenge" et on s'efforce de tester ses compétences dans toutes les épreuves.●

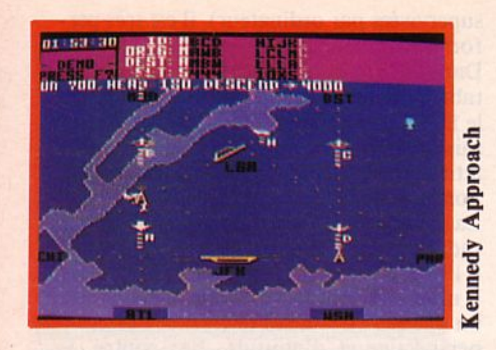
F16 FIGHTER

La console SEGA a son simulateur de vol... enfin presque, car la simulation est essentiellement basée sur le combat aérien. Ici, pas question de décoller ou atterrir. Le F16 vous est livré, clés en main (!), en plein ciel, à la poursuite d'un Mig 25 Foxbat. Le F16 dispose d'un système d'armes sophistiqué. Equipé de commandes "Fly by wire" (commandes de vol électriques, supervisées par ordinateur), il est très performant en combat aérien.
Dans la simulation proposée par Sega, le tableau de bord est simplifié. Par contre, le HUD reproduit les informations nécessaires au combat : vitesse air, cap, altitude, attitude pour le pilotage ; armement sélectionné, réticule de tir, temps de vol missile. La planche de bord est complétée d'un radar qui constitue une aide indispensable à l'interception.
Il n'y a pas de paysage extérieur, seulement un quadrillage du sol restituant l'effet de perspective et d'altitude. Par contre, le graphisme du Mig poursuivi est correct et apparaît de plus en plus détaillé lors du rapprochement.
L'animation est rapide et le pilotage s'effectue au moyen de 2 joysticks. Il est possible de n'en utiliser qu'un seul mais avec des performances dégradées. Les effets sonores n'ont pas été oubliés.
Le souci de détails tels que commande d'éjection, alarme missile, contre-mesures... ne doit pas faire oublier que F16 Fighter reste avant tout un jeu, bien que proche d'une simulation réussie. On risque, malgré la possibilité de monter en niveau de difficulté, de se lasser de cette seule aptitude au combat aérien.
Comme c'est le seul sur console Sega, les utilisateurs de ce matériel seront contents de voler à bord du Fighting Falcon, cet avion qui a remporté, il y a quelques années, le "marché du siècle".●


F16 Fighter

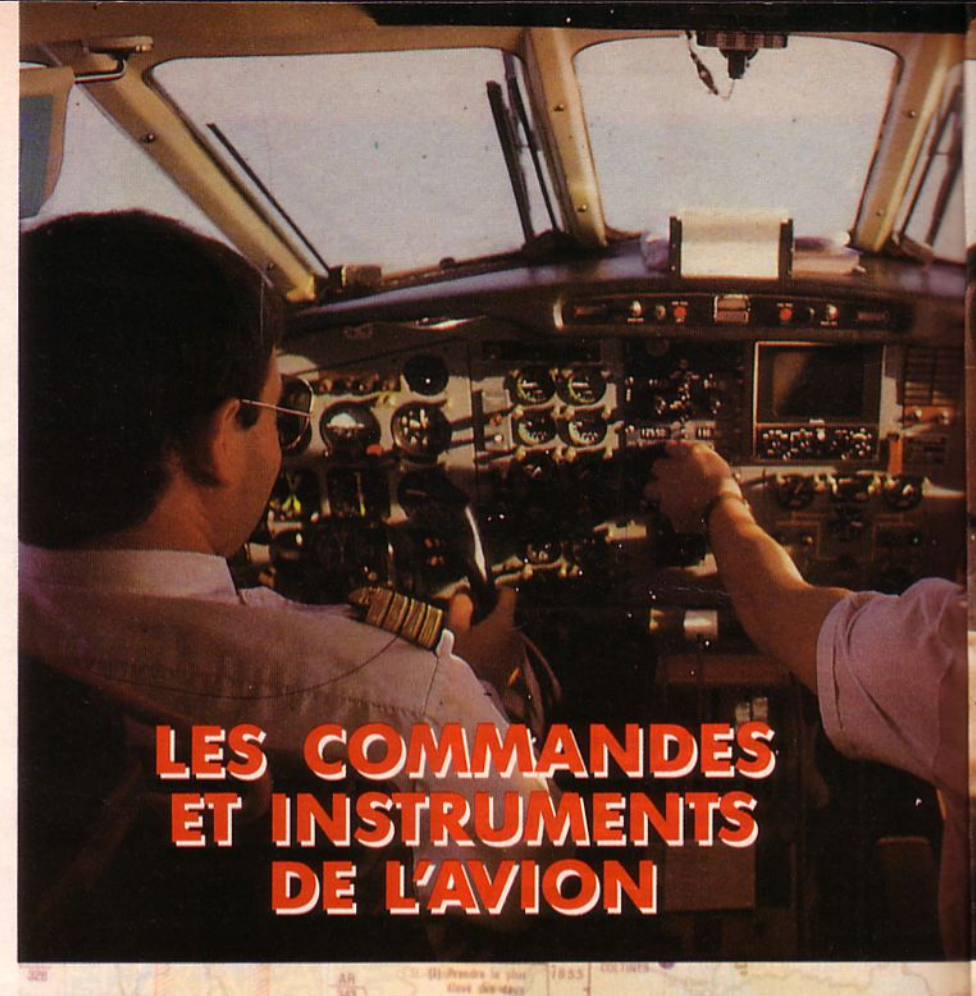
KENNEDY APPROACH

Nous ne pouvions tester les simulations de vol sans parler de ceux qui, chaque jour font, depuis le sol, voler les avions en assurant leur sécurité. Nous les connaissons sous l'appellation "d'aiguilleurs du ciel". Il s'agit des contrôleurs de la circulation aérienne. Ce métier passionnant exige une grande concentration et fait subir, aux hommes et aux femmes qui l'exercent, une importante tension nerveuse. Pour ce rendre compte de ce que peut-être leur travail, nous avons essayé "Kennedy Approach" de MicroProse, qui simule dans de bonnes conditions, les situations qui peuvent se présenter quotidiennement aux contrôleurs.
Il faut le signaler d'entrée, ce logiciel n'apparaîtra comme captivant qu'aux véritables passionnés ou aux curieux qui s'intéressent à la question. Aux autres, il semblera assez austère, malgré son réalisme et les soins apportés à sa programmation. La simulation est dotée d'une synthèse vocale (en anglais... mais c'est presque normal dans ce domaine) bien faite et qui ne pose aucune difficulté de compréhension.
5 niveaux de difficulté et 5 zones de contrôle différentes pour cette simulation. Il faut assurer le contrôle de trafic des avions qui décollent, atterrissent et traversent la zone. Les règles en vigueur doivent être respectées (espacement entre avion, etc).


Kennedy Approach

Le joueur est noté en fonction du nombre d'erreurs commises. Gare aux crashes et aux collisions ! Pour plus de réalisme, des urgences à l'atterrissage se présentent. Il ne faut pas perdre de vue que le carburant restant dans les réservoirs sert de limite infranchissable !
La simulation se déroule en temps réel, ce qui permet une excellente ressemblance avec la réalité. La partie "jeu" consiste en une sorte de montée en grade du postulant contrôleur. Le salaire augmente également.
Tous les contrôles se font au joystick. L'image "radar" occupe 80% de la surface de l'écran. Les 20% restants sont utilisés pour afficher les "plans de vol" des avions. Pour dialoguer avec l'équipage d'un avion, on place un marqueur sur son image radar et, au moyen du joystick, on lui impose cap et altitude. On peut aussi interroger un avion pour connaître son altitude et son cap.
Signalons enfin que la simulation peut être accélérée (pour les impatients) au prix d'une perte du réalisme qui fait tout l'intérêt de ce logiciel.
"Kennedy Approach" n'existe que sur C64 car il ne représente pas un "best-seller" de la gamme MicroProse. Les possesseurs d'Amstrad pourront se satisfaire, dans le même domaine, avec ATC de "Hewson Consultant" : la simulation est également assez bonne mais, techniquement, le logiciel est moins performant.
En guise de conclusion, nous dirons de "Kennedy Approach" : comme c'est le seul logiciel du genre, si le sujet vous passionne, achetez-le sans hésiter !●





LES COMMANDES ET INSTRUMENTS DE L'AVION

Le manche (ou volant) agit sur la profondeur (plan horizontal situé à l'arrière de l'avion) lorsqu'on le bouge d'avant en arrière. Si on pousse le manche l'avion pique ; si on le tire, il se cabre. Basculé latéralement, il agit sur les ailerons et incline l'avion dans le sens où on le bascule.
Le palonnier se commande avec les pieds ; il agit sur la commande de direction de l'avion (plan vertical situé à l'arrière de l'avion). En fait, un virage s'effectue par une action conjuguée sur manche et palonnier mais les simulateurs de vol en tiennent rarement compte (sauf le FS II en mode "realistic").
Les volets situés sur le bord de fuite (arrière de l'aile) ils sont utilisés pour diminuer la distance de roulement au décollage et à l'atterrissage.
Les aérofreins utilisés en approche finale (ou parfois en combat) et à l'atterrissage, ils freinent la vitesse de l'avion mais ne sont pas présents sur tous les appareils.
Le train fixe ou rétractable. Ne pas l'oublier à l'atterrissage. Voler à grande vitesse avec le train sorti (ou les volets sortis) est dangereux... (arrachement possible des parties mécaniques).
Le compte-tours : donne le régime du moteur. Le décollage s'effectue à pleine puissance. On réduit ensuite pour éviter un échauffement excessif et une consommation en carburant prohibitive.
L'anémomètre : donne la vitesse de l'avion par rapport à la masse d'air dans laquelle il se déplace. Etalonné en miles par heure, kilomètre/heure ou nœuds. (mph, km/h, Kts).
Le variomètre : indique le taux de montée ou descente de l'avion (en pieds/minute ou mètres/seconde).
L'altimètre : indique l'altitude de l'avion en pieds (ft).
Le compas : gardons le nord ! Sert à donner la direction de vol de l'avion.
L'horizon artificiel : très utile dès que l'on ne voit plus l'horizon naturel (nuages, mauvaise visibilité, vol de nuit). Il indique l'attitude de l'avion (position en roulis et tangage).
La bille : rarement utilisée sur les simulateurs, elle est toujours présente sur les avions et sert à coordonner l'action manche-palonnier lors des virages.
Les jauges : carburant, pression et température d'huile : elles ne sont présentes que sur certains simulateurs.
Equipement radio et radionavigation : seul le FS II est doté d'un ensemble très complet qui accroît réalisme et plaisir du "vol". Merci Sublogic !
Transpondeur : rarement présent sur les simulateurs de vol (sauf le FS II), il répond aux interrogations des radars sol et donne un complément d'informations sur l'écho correspondant à l'avion.

Quelques abréviations utilisées

H.U.D. : Head Up Display. Système optique qui permet d'afficher, en superposition avec l'extérieur, les paramètres indispensables au pilotage de l'avion et à la conduite de tir.
V/STOL : Vertical/Short Take Off Landing. Avion à décollage (et atterrissage)



vertical ou court.
FOFTRAC : Friend or Foe Tracking. (Voir dans Strike Force Harrier). Système d'identification et poursuite ami-ennemi.
I.L.S. : Instruments Landing System (Système d'atterrissage aux instruments). En cas de mauvaises conditions météo, si son avion est équipé, de même que le terrain où il va se poser, et s'il est qualifié pour le faire, le pilote peut se laisser guider vers la piste par un dispositif radioélectrique lui donnant, à chaque instant, sa position dans les plans horizontal et vertical, par rapport aux axes de pistes. Sur les avions de ligne (ou certains avions de combat) modernes, ce dispositif peut être couplé au PA (Pilote Automatique) et à la manette des gaz, assurant ainsi une approche et un atterrissage automatiques. L'ILS est complété de balises (appelées "markers", donnant au pilote sa distance par rapport à la piste).
PA : Pilote Automatique. Il peut agir sur 2 ou 3 axes. Il assure la tenue d'attitude et d'altitude de l'avion.
VOR et ADF : ensemble de balises sol dont les émissions sont reçues à bord de l'avion, permettant de donner au pilote des informations de position pendant sa navigation (on parle alors de radionavigation). **La DME** complète souvent le VOR et donne la distance oblique entre l'avion et la balise ainsi que, dans certains cas, une information de vitesse.

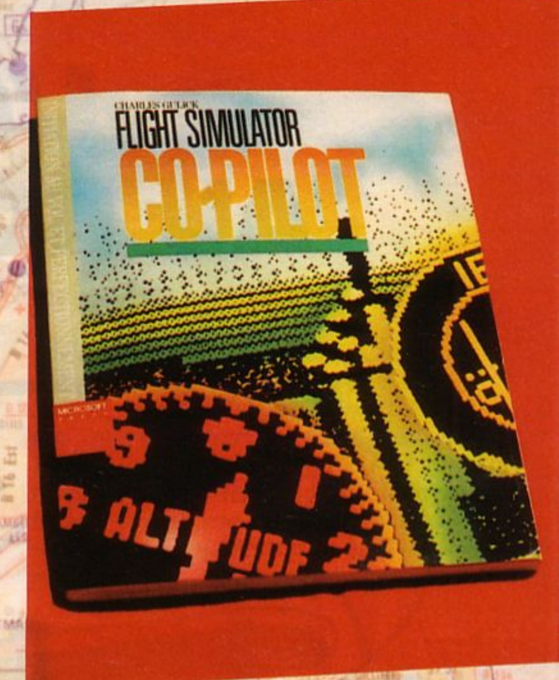
Quelques tuyaux pour voler en "novice"

Décollage : on abaisse les volets s'ils existent (1 ou 2 crans en principe). Bien aligné dans l'axe de piste, manche au neutre, freins lâchés, on applique la puissance max au moteur... et on essaie de garder l'axe de piste. La vitesse de décollage atteinte (voir manuel, car elle est évidemment fonction des avions), on tire légèrement sur le manche. L'avion décolle presque tout seul. S'il est trop cabré, on "rend la main", c'est-à-dire qu'on tire moins sur le manche. Quand l'avion monte, on rentre le train (si c'est possible sur la simulation) et les volets.
Vol horizontal : on réduit les gaz et on adopte une position du manche permettant de voler à l'horizontale. Se fier à l'horizon et à un repère fixe sur le capot ou pare-brise de l'avion.
Vol en descente : on réduit les gaz et on pousse légèrement sur le manche. Attention, quand l'avion pique, la vitesse croît. Chaque avion a une vitesse limite.
Approche et atterrissage : avant d'essayer, il faut s'entraîner à voler correctement à l'horizontale et savoir descendre sans atteindre une vitesse excessive. Les vitesses d'approche et de toucher des roues sont données dans des manuels : il faut les respecter au mieux. En approche, on sort les volets. La puissance est réduite et l'assiette de l'avion "à piquer" vers la piste. Le train est sorti.
Dès que le seuil de piste arrive, on arrondit, c'est-à-dire qu'on tire légèrement sur le manche pour amener l'avion à tangenter la piste puis à cabrer légèrement et on réduit complètement les gaz. Le plus difficile, c'est d'apprécier à quelle hauteur doit se faire cet arrondi.
Attention ! Un avion qui vole trop lentement ou trop cabré "décroche" (stall en anglais). Décrocher à basse altitude c'est prendre une bonne option pour la caisse en sapin...
Une fois sur la piste, on freine... en gardant l'axe. Ça vous plaît ? Alors bonne chance !

Denis BONOMO



Le testeur de ces quelques logiciels à bord de son "simulateur" préféré.



FLIGHT SIMULATOR CO-PILOT

UN LIVRE POUR MIEUX VOLER

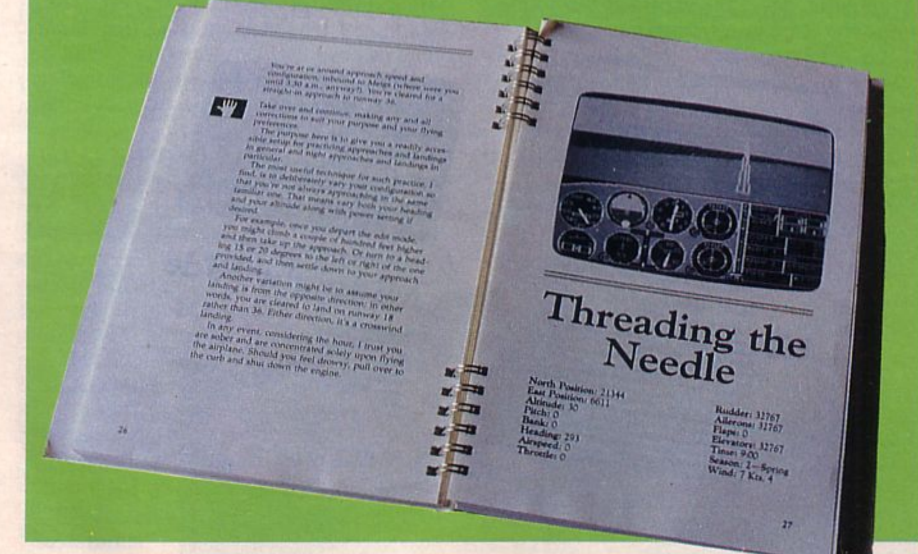
"Flight Simulator Co-Pilot", écrit par Charles Gulick, publié par Micro Soft Press, a été traduit en français et édité par PSI.
L'auteur est certainement l'un de ceux qui connaissent le mieux le Flight Simulator II. Dans les différents ouvrages qu'il a écrit, il cherche à faire partager son expérience et le plaisir qu'il éprouve à voler en Cessna ou en Piper à bord du Flight Simulator.
Le livre est bien conçu car son auteur dispense toutes sortes de conseils au pilote novice, et il faut être franchement mauvais pour ne pas progresser en tournant les pages de son bouquin. Attention, ce n'est pas un mode d'emploi pirate ! Le manuel qui accompagne le logiciel demeure indispensable. En quelques pages, le pilote passera du vol élémentaire aux techniques de la radionavigation et découvrira quelques rudiments de voltige.
Promenades tranquilles, voyages au long cours et tonneaux déchaînés (ou enchaînés ?), sont au programme de la progression d'élève pilote proposée par Charles Gulick. Un livre très intéressant mais... un zéro pointé au(x) traducteur(s) qui a fait l'affront de chercher un équivalent français à des termes techniques, reconnus par tous en aéronautique, et qui perdent tout leur sens dès qu'on cherche à les transposer dans notre langue !

L'AVENTURE AU BOUT DES AILES

Depuis plusieurs années, le programme Flight Simulation de Sublogic constitue la référence incontestable en matière de simulation de vol sur micro-ordinateur. Nous en connaissons trois versions : la première tournait sur Apple et TRS-80 et ne présentait en guise de paysage qu'un quadrillage de huit miles de côté et un fond montagneux en fil de fer. Puis est apparue la version II sur Apple, Commodore 64, Atari 8 bits. C'est également cette version que devait reprendre Microsoft pour l'adapter à l'IBM PC. Outre la simulation de vol proprement dite, cette version permet la navigation à vue, ainsi que la radionavigation dans quatre zones des Etats-Unis : New-York, la Californie, les régions de Seattle et de Chicago. Des disques de données complémentaires permettent de survoler d'autres zones. La troisième version enfin, est celle, ultra-sophistiquée, qui tourne sur Atari ST et Commodore Amiga et vous propose le choix entre un avion de tourisme et un jet privé.

●

Mais revenons à notre aventure ! Au cours d'un voyage aux Etats-Unis, qui nous avait laissé le loisir de fouiner



You're at or around approach speed and configuration, inbound to Meigs (where were you until 3:30 a.m., anyway?). You're cleared for a straight-in approach to runway 36.

Take over and continue, making any and all corrections to suit your purpose and your flying preference.

The purpose here is to give you a readily accessible setup for practicing approaches and landings in general and night approaches and landings in particular.

The most useful technique for such practice, I find, is to deliberately vary your configuration so that you're not always approaching in the same familiar one. That means vary both your heading and your altitude along with power setting if desired.

For example, once you depart the edit mode, you might climb a couple of hundred feet higher and then take up the approach. Or turn to a heading 15 or 20 degrees to the left or right of the one provided, and then settle down to your approach and landing.

Another variation might be to assume your landing is from the opposite direction; in other words, you are cleared to land on runway 18 rather than 36. Either direction, it's a crosswind landing.

In any event, considering the hour, I trust you are sober and are concentrated solely upon flying the airplane. Should you feel drowsy, pull over to the curb and shut down the engine.

26

Threading the Needle

North Position: 21344
East Position: 6611
Altitude: 30
Pitch: 0
Bank: 0
Heading: 293
Airspeed: 0
Throttle: 0

Rudder: 32767
Ailerons: 32767
Flaps: 0
Elevators: 32767
Time: 9:00
Season: 1—Spring
Wind: 7 Kts. 4

27



dans les computer-shops, nous avons découvert un ouvrage au titre fort alléchant : 40 GREAT FLIGHT SIMULATOR ADVENTURES de Charles Gulick publié aux Editions Compute ! Publications *. Ce livre allait nous faire craquer...

●

Après un chapitre d'introduction destiné à vous présenter le logiciel, l'auteur vous invite à monter à bord en place gauche et à l'accompagner dans une série de quarante voyages commentés au cours desquels vous découvrirez des paysages dont vous ne soupçonniez même pas l'existence.
Chaque aventure commence par une liste de paramètres numériques que vous devrez taper afin de vous trouver dans la bonne situation de départ. Voici un exemple qui va nous mener à la verticale du Space Needle, le plus grand immeuble de Seattle.

"Vous êtes aligné, prêt au décollage sur la piste 33 de l'aéroport Renton Municipal de Seattle. Passez en mode radar et zoomez jusqu'à voir apparaître trois plans d'eau sur votre écran.

●

A votre gauche, vous avez Puget Sound avec l'aéroport international Henry M. Jackson de Seattle-Tacoma sur sa rive est. Un peu plus au nord, en suivant l'autoroute Interstate n° 5, se trouve le terrain Boeing Field International. En décollant, vous survolerez le lac Washington et longerez l'Interstate 405. Vous verrez également l'Interstate 90 qui vient de l'est et le petit lac à votre droite est le lac Sammamish.

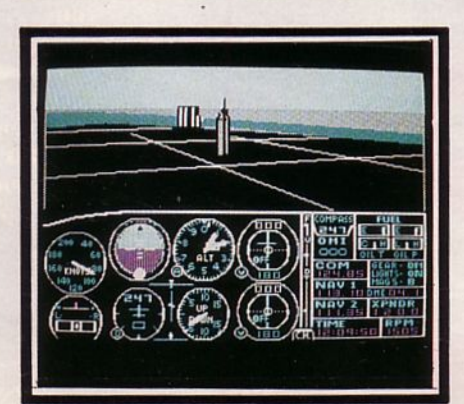
●

Nous volerons à une altitude de 1000 pieds. Vous pouvez décoller. Choisissez un taux de montée assez faible de manière à pouvoir observer le paysage devant vous. A 500 pieds, vous verrez l'île Mercer. Conservez le cap et continuez à monter.



Arrivé à 1000 pieds, prenez le cap 300 qui vous mènera en direction d'un groupe d'immeubles. En vous rapprochant du centre ville, vous verrez le Space Needle, puis toujours en vous dirigeant vers ce building, vous verrez très nettement le restaurant panoramique qui se trouve à son sommet et qui offre un point de vue incomparable sur Seattle, Puget Sound et le mont Rainier. Après l'avoir survolé, faites un 180 et rejoignez l'autoroute I-90 au niveau de l'île Mercer. Vous devriez bientôt être en vue du terrain de Renton, où il ne vous reste plus qu'à vous poser en 33".

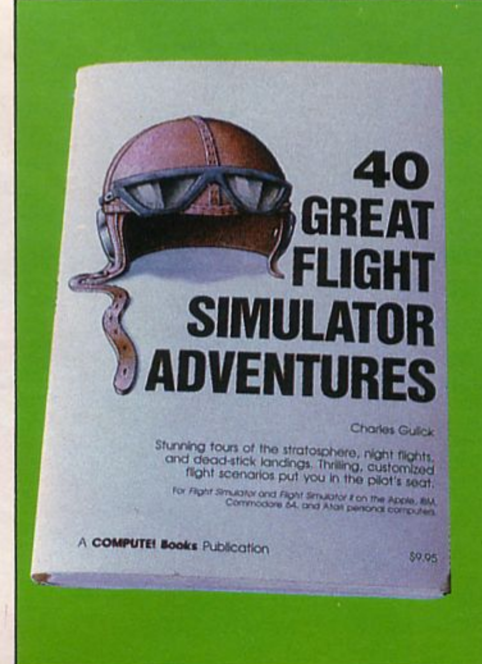




●

Admirez le réalisme de la description et avouez qu'il est tentant de voler dans de telles conditions. Au fil des chapitres, vous découvrirez absolument tous les détails géographiques figurant dans le programme au cours de vols, effectués de jours comme de nuit, et chaque fois plus intéressants. Un livre que nous conseillons absolument à tous les pilotes qui veulent tirer le maximum de ce superbe outil qu'est Flight Simulator.

* Compute ! Publications Inc
PO Box 5058 - Greensboro
NC 27403 USA



"AMUS EXPO 88"

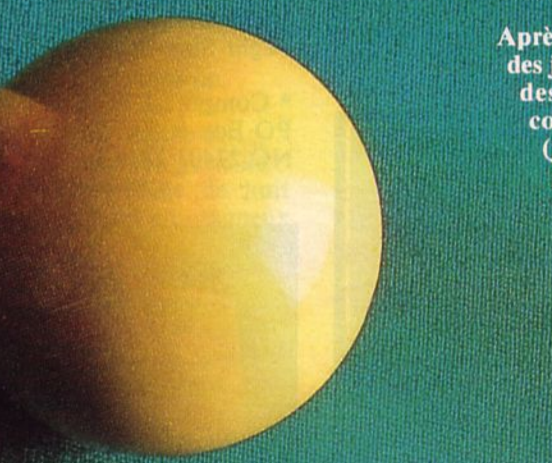
Quelques semaines après Chicago, Paris devient pour quatre jours la capitale mondiale des appareils automatiques de divertissement à l'occasion "d'AMUSEXPO". Dans une débauche de lumières et sons électroniques sont présentés les prototypes des appareils qui seront ou non construits en grande série dans les mois à venir.

C'est aussi la confrontation d'un matériel ayant fait ses preuves avec des nouveaux principes, des idées nouvelles, des machines anticonformistes. Beaucoup de visiteurs de cette expo annuelle ont encore le souvenir de ces curiosités, parmi lesquelles le flipper circulaire Midway "Rotation VIII" et "l'Hercules" Atari long de trois mètres...

Cette édition de 1988 d'AMUSEXPO se place sous le signe de l'abondance des firmes présentes ; il faut remonter à la fin des années 70, lors de l'adoption définitive de l'électronique, pour trouver une telle densité de nouveautés.

Après avoir remarqué une mode des jeux de fléchettes ou "darts", des billards anglais grands comme des terrains de football (j'exagère peut-être), des copies succinctes de juke-boxes des années 30 et 40 et la progression des J.B. diffuseurs de clips, on remarque les points d'intérêts principaux du public que sont les flippers et les vidéos à grande mise en scène.

"Operation Wolf", "Steet Fighter", "Xybots" et surtout "Heavy Weight Champ" oscillant au gré du joueur ayant enfilé les gants, sont omniprésents dans le salon. "The



GHOSBUSTERS





real Ghosbusters'' (du film Columbia) et ''Xénophobe'' se distinguent également par leur capacité à affronter 3 joueurs à la fois. Dans cette profusion de machines sophistiquées, le retour de ''Pac-Man'' Namco, ou ''Pacmania'' passe presque inaperçu, cette nouvelle aventure, traitée en 3-D, avec six fantômes cette fois, des labyrinthes variés (et plus grands que la fenêtre du tube) méritait plus d'intérêt.

Un meuble également trop classique a joué le même mauvais tour à ''Time Scanner'' de Sega, un époustouflant pinball sur vidéo ne comportant pas moins de huit plateaux différents...

Côté flippers, l'événement est le retour d'une quatrième compagnie de Chicago aux côtés de Bally, Gottlieb et Williams. Data East nous présente en effet, après plus de six mois de peaufinements aux USA, son premier modèle ''Laser War'' (à son stéréo laser).

La compétition s'annonce déjà dure entre ''Laser War'' ''Dungeons & Dragons'' Bally, ''Diamond Lady'' Gottlieb, et ''Big Guns'' de Williams peu décidé à perdre son titre de n° 1 dans le monde.

LE ''POOL'', billard anglais

PACMANIA

Nous reviendrons sur ces machines américaines qui dépassent à présent les deux mètres de hauteur. Plus raisonnables sont les outsiders européens ; ici ''Joctronic'', ''Playbar'' et ''Stargame'' pour l'Espagne et ''Bell Games'' et ''Zaccaria'' pour l'Italie.

Pas de présentation française ni allemande cette année, certaines firmes espagnoles ont boudé AMUSEXPO dont les lumières s'éteignent ; mais peut-être que ces absents fournissent leurs armes pour Londres, Lima, Tokyo, Barcelone, Milan ou autres capitales vers lesquelles vont bientôt se tourner tous les regards.

J.-P. CUVIER

Mettez les en Boîtes !

GAGNEZ DU TEMPS — CLASSEZ ET PROTEGEZ

PROFITEZ DES PRIX BRETAGNE EDIT'PRESSE

BOITES DE RANGEMENT MEDIA BOX POSSO



COMPACT DISC

Pour 13 compact discs

110 F

Port 25 F
Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus



VIDEO

Pour 9 cassettes vidéo VHS, V2000 Beta

142 F

Port 25 F
Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus



DISQUETTES 3"

Pour 40 à 150 disquettes 3", 3" 1/4, 3" 1/2

125 F

Port 25 F
Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus



CASSETTES AUDIO

Pour 16 minicassettes

95 F

Port 25 F
Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus

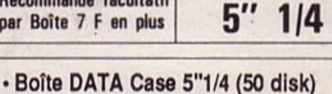


DISQUETTES 5" 1/4

Pour 50 à 70 disquettes

175 F

Port 25 F
Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus



• **Boîte DATA Case 5"1/4 (50 disk)** 10 disquettes D F D D 5"1/4	120 F + Port et emballage 25 F
	Total Lot **145 F**
• **1 Boîte DATA Case 3"1/2 (40 disk)** 10 disquettes D F D D 3"1/2	260 F + Port et emballage 25 F
	Total Lot **285 F**
• **1 Boîte DATA Case 3" (20 disk)** 10 disquettes MAXELL D F D D 3"	340 F + Port et emballage 25 F
	Total Lot **365 F**
• **Boîte DATA Case seule** 3" 3"1/2 5"1/4	85 F+15 F Port et emballage
	100F

BON DE COMMANDE

A adresser à BRETAGNE EDIT' PRESSE – La Haie de pan – 35170 BRUZ – Tél. 99.57.90.37

Désignation	Réf.	Qté	Prix unit.	Montant
Forfait de port + emballage				25 F
Recommandé (facultatif)				10 F

(écrire en majuscules)

NOM ______________________

Prénom ______________________

Adresse ______________________

Code postal ____________ Ville ____________







Solution demandée

J'ai le jeu **ALEX KIDD** de la console SEGA. Malgré des heures de jeu acharné, je n'ai pas réussi à trouver la lettre qui est cachée dans le Château de Radaxian. Peux-tu me donner les indications afin de la trouver ?
Merci d'avance.

Vincent Richebœuf

Quelques indices

Dans **CRAFTON ET XUNK,** ce sont les seringues qui, déposées aux pieds des savants, donnent les différents numéros de code.
(Attention, les savants se déplacent dans toutes les directions).
Ces seringues se trouvent :
- une au milieu des tessons glissants,
- deux sur deux armoires,
- deux sur deux étagères,
- une sous le lit,
- une sous un canapé,
- deux entre deux canapés.

Jean Philippe Annweiler

Solution complète

Pour tous ceux qui sèchent devant **BARBARIAN** de Psygnosis sur Atari ST :

Il faut tout d'abord savoir que lorsque le barbarian se baisse, il devient alors invincible car les monstres ne le voient pas. Cette astuce est très utile quand le barbarian se trouve devant un ennemi difficile à passer.
Il faut également ramasser le plus grand nombre de flèches possible. Pour aller chercher l'arc, ce n'est pas la peine d'essayer de prendre celui que défend l'espèce de robot car ce dernier est invincible et, de plus, l'arc fait partie du décor et donc il est impossible à prendre. L'unique arc est très difficile à aller chercher : après avoir passé le chien, le barbarian arrive face à une sorte de lézard avec le nez en trompette, il faut le tuer, puis on se retrouve devant une passerelle (il ne faut pas descendre mais continuer tout droit) et enfin devant un gladiateur. Après l'avoir tué, il faut encore continuer, arrivé devant le pont, il faut courir, sauter puis prendre l'arc et faire deux sauts en arrière (et cela avec rapidité). Ensuite le plus dur commence, il faut descendre et échapper au dragon (en se baissant) et il faut ensuite aller chercher le bouclier en allant tout droit et en sautant pour éviter la statue à la hache. Une fois le bouclier pris, il faut affronter une multitude de monstres et divers gladiateurs, certains pouvant être tués à l'arc ou à l'épée et d'autres évités en se baissant. Avant d'arriver au sorcier, il y a deux moines qui doivent obligatoirement être tués avec l'arc (ou l'épée pour les bons) car avec eux l'astuce marche certes, mais ils ne s'en vont pas et attendent le moment propice pour vous lancer une boule de feu entre les deux yeux.
Lorsque vous les avez tués, il faut continuer tout droit et là, l'horrible sorcier tant attendu apparaît : il faut prendre alors le bouclier, attendre qu'il vous lance une boule de feu et à ce moment là, il vous faut cliquer sur défense, la boule de feu ricoche sur le bouclier et lui revient dessus ; le transformant en un tas d'os (le même que lorsque vous êtes tué par le dragon). Vous prenez alors le diamant et le jetez dans le volcan, le compte à rebours se met alors en marche et il ne vous reste plus alors qu'à revenir le plus vite possible.
THE END

David Donat





BACTRON

ATTENTION : les quatre salles du plan 2 ont été mises à part car lorsqu'on y entre on reste bloqué. Il faut donc avoir délivré toutes les enzymes pour pouvoir y entrer et enfin délivrer la dernière enzyme.

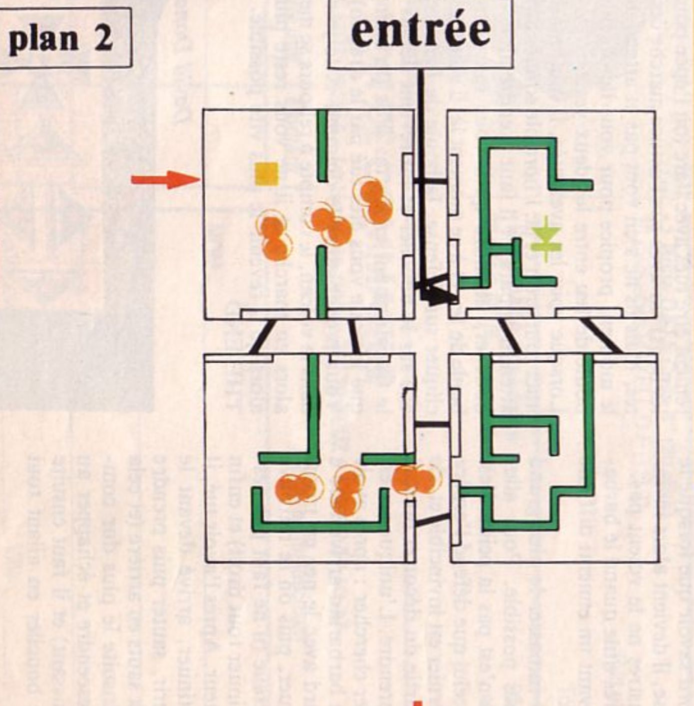
araignées	barrières	ressorts	enzymes
huit	enzymes ennemies	tourniquets	punching-balls

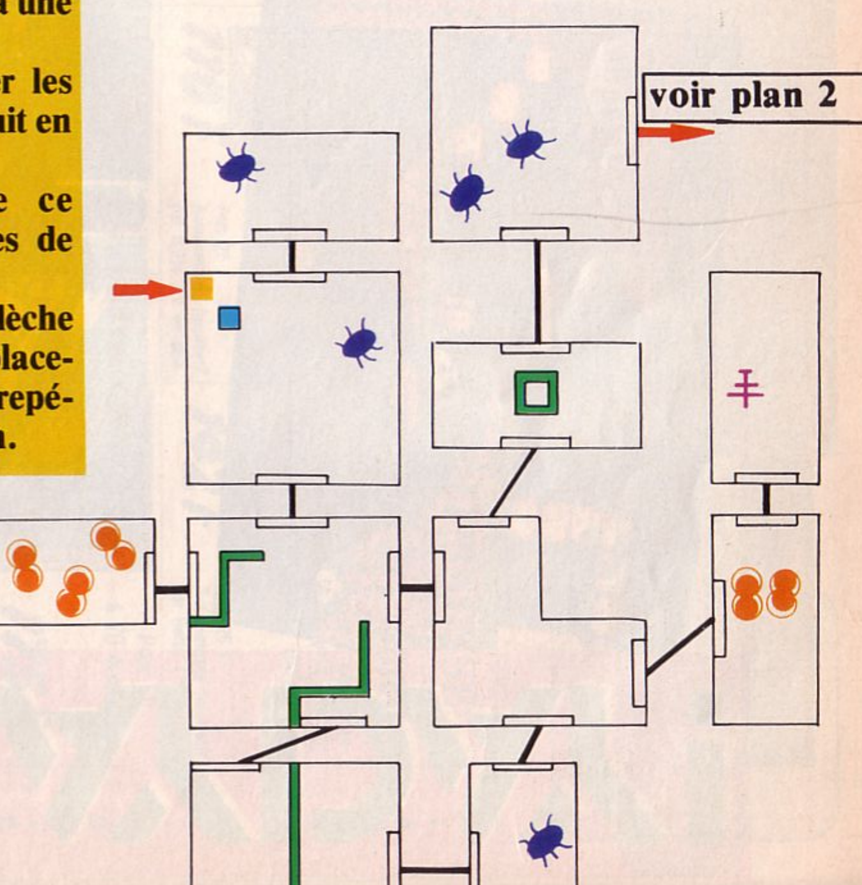
Tous les monstres sont mobiles à l'exception du punching-ball qui reste fixe et du huit qui a une direction programmée.

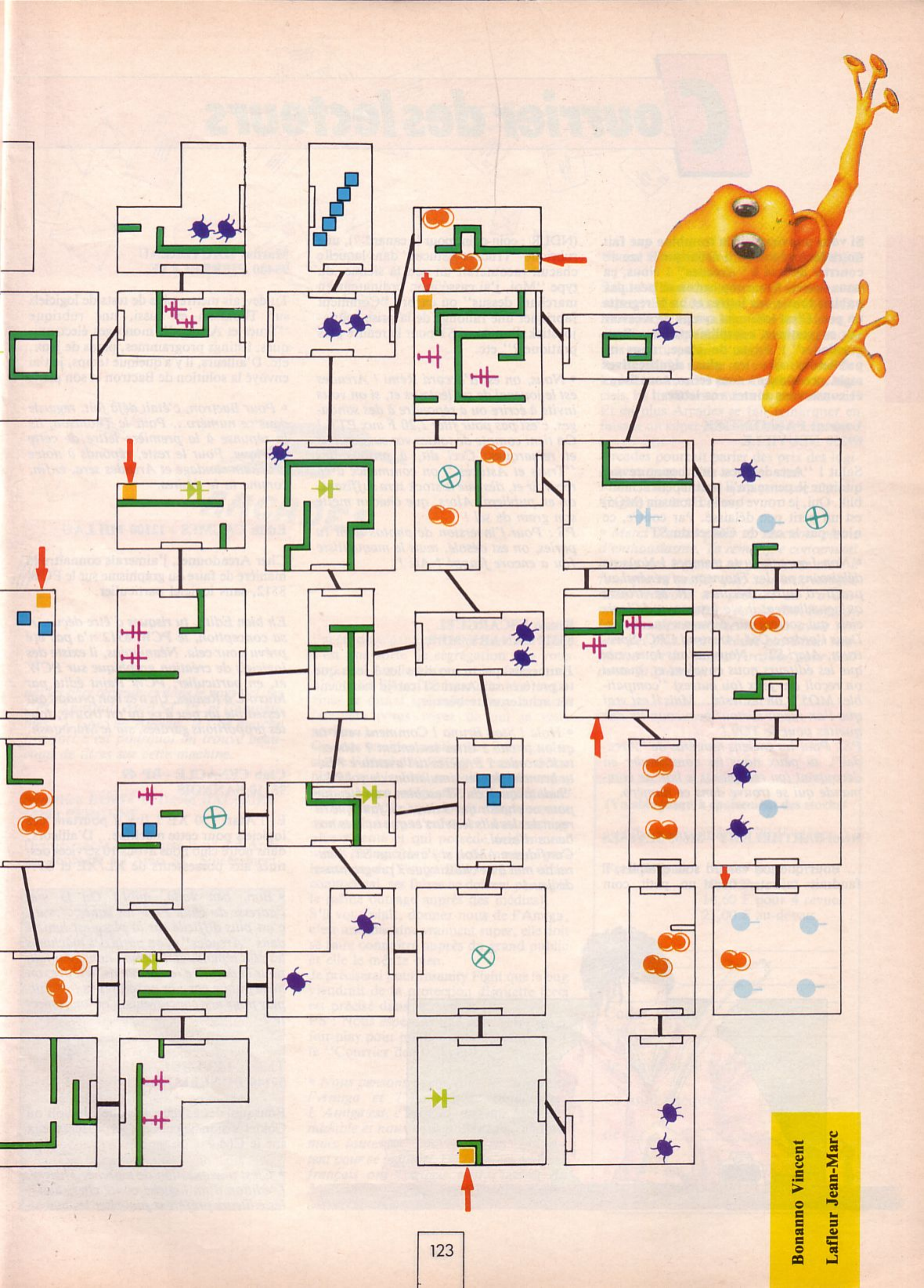
Il est possible de paralyser les monstres à l'exception du huit en leur crachant dessus.

Les salles marquées de ce symbole : ⊗ sont des salles de départ.

Les salles marquées d'une flèche rouge → indiquent l'emplacement des enzymes pour un repérage plus facile sur le plan.






Bonanno Vincent
Lafleur Jean-Marc

Courrier des lecteurs

Si vous pouviez voir la trombine que fait notre facteur lorsqu'il débarque le sac de courrier destiné à "Arcades" ! Nous, ça nous embête beaucoup car on ne peut pas publier toutes vos lettres et on le regrette un peu. C'est tellement sympa de recevoir vos suggestions, compliments ou... "engueulades" ! Faute de place, nous ne publierons que les plus significatives mais... continuez à nous écrire, nous lisons et conservons toutes vos lettres !

Laurent PARMENTIER
69250 NEUVILLE

Salut ! "Arcades" est une bonne revue, quoique je pense qu'il y a un petit schmilblik. Oui, je trouve que le Thomson (MO5) est un petit peu délaissé. Par contre, ce n'est pas le cas du C64 et du ST...

• Non Laurent, tu te trompes ! Nous ne délaissons pas les Thomson en général au profit d'autres bécanes. Il se trouve qu'actuellement il y a beaucoup de logiciels qui sortent sur certaines machines. Dans l'ordre : C64, Amstrad CPC, Spectrum, Atari ST... Nous testons tous ceux que les éditeurs nous envoient et, quand on reçoit des jeux (ou autres) "compatibles MO5", on les teste... Mais il est vrai que l'on reçoit surtout beaucoup de disquettes pour le TO9 !
PS : Pour les anciens numéros de "Arcades", tu peux nous les commander en découpant (ou recopiant) le bon de commande qui se trouve dans ce numéro.

Rémi BARTHELEMY - 31600 SEYSSES

... Pour que ton canard soit complet, il faudrait rajouter dans un petit coin (NDLR : coin-coin, pour le canard ?), une rubrique "Trucs et Astuces" dans laquelle chacun raconterait un peu la sienne, du type "Moi, j'ai cassé mon ordinateur en marchant dessus" ou encore "Comment fabriquer une rallonge de la prise souris-joystick d'un Atari ST pour la rendre plus pratique ?" etc.

• Nous, on est d'accord Rémi ! Arcades est le journal de ses lecteurs et, si on vous invite à écrire ou à répondre à des sondages, c'est pas pour filer 2,20 F aux PTT ! On tient compte de toutes vos suggestions et remarques. Ceci dit, à propos des "Trucs et Astuces", on commence à en recevoir et, dès que le stock sera suffisant, on en publiera. Alors, que chacun mette son grain de sel !
PS : Pour l'inversion de photos dont tu parles, on est désolé, mais le maquettiste fou a encore frappé ! Aïe !

Bruno ESCARGUEL
83110 SANARY/MER

J'aimerais que tu me dises les 3 jeux que tu préfères sur Atari ST car je vais bientôt acheter cette bécane.

• Hola ! Stop Bruno ! Comment veux-tu qu'on te cite 3 titres seulement ? Aimes-tu l'Arcades ? Préfères-tu l'aventure ? Es-tu branché par les simulations de vol ? La "ludothèque" du ST est bien trop étendue pour ne choisir que 3 titres : il faut que tu regardes les hits lecteurs et que tu lises nos bancs d'essai.
Confidence : Moi, si j'avais un ST, j'aurai du mal à ne choisir que 3 programmes de jeu !



Martial HAUTEREAU
95480 PIERRELAYE

Tu devrais mettre plus de tests de logiciels sur Thomson et aussi, une rubrique "Trucs et Astuces", montages électroniques, listings programmes, plans de jeux, etc. D'ailleurs, il y a quelque temps, je t'ai envoyé la solution de Bactron et son plan.

• Pour Bactron, c'était déjà fait, regarde dans ce numéro... Pour le Thomson, lis la réponse à la première lettre de cette rubrique. Pour le reste, réponds à notre prochain sondage et Arcades sera, enfin, comme tu le désires.

Edith CAUMES - 12100 MILLAU

Cher Arcadounet, j'aimerais connaître la manière de faire du graphisme sur le PCW 8512, sans logiciel particulier.

Eh bien Edith, tu risques d'être déçue. A sa conception, le PCW 8512 n'a pas été prévu pour cela. Néanmoins, il existe des logiciels de création graphique sur PCW et, en particulier, PCW Paint édité par Micro-C à Rennes. Un très bon produit qui ressemble un peu à ce qu'on trouve, toutes proportions gardées, sur le Macintosh.

Club CENACLE - BP 49
95110 SANNOIS

Et l'Atari 130 XE ? Il y a pourtant des logiciels pour cette machine... D'ailleurs, dans notre club nous avons 10 services destinés aux possesseurs de XL/XE et ST.

• Bon, ben voilà, quoi ! On la met l'adresse du club. Pour les bancs d'essai, c'est plus difficile car la place est limitée dans "Arcades" et on parle des machines les plus répandues. Normal, non ? Au fait, pour la dernière remarque de ta lettre, on ne la publie pas : ce ne serait pas très fair-play pour nos concurrents... qu'on respecte !

Thierry LEVEQUE
59140 DUNKERQUE

Pourquoi des éditeurs tels que Ubi Soft ou Coktel Vision ne publient-ils pas leurs jeux sur le C64 ?

• C'est une question de marché, Thierry. L'édition d'un logiciel coûte cher, aussi, les éditeurs préfèrent favoriser les machi-





Pascal PICCOLO - 13000 MARSEILLE

Salut ! J'irai droit au but, ta revue est super ! Elle décortique tous les logiciels, les explique, surtout la fiche technique, je dirais même qu'il y a de l'humour chaque fois que tu parles d'un jeu.
Rares sont les revues qui parlent si bien des logiciels. Arcades parle de plusieurs logiciels, les meilleurs comme les plus mauvais. Et en plus Arcades se fait remarquer en faisant un super concours ! Que cela dure longtemps !
Arcades pourrait parler des prix des logiciels surtout qu'ils coûtent cher.
Pour finir, je dirai qu'une seule chose : longue vie à Arcades !

• Merci Pascal pour ta réaction pleine d'enthousiasme. Ta remarque concernant le prix des logiciels est judicieuse mais il faut que tu saches que, souvent, lorsque nous recevons un produit en "avant-première", son prix n'est pas fixé. Regarde les listes des annonceurs pour avoir une idée des prix... et n'hésite pas à leur téléphoner de la part d'Arcades pour leur poser la question !

nes les plus répandues dans le pays (ici, les CPC Amstrad, Atari ST, PC et Compatibles...). Chez les Anglais, le C64 marche très fort c'est pourquoi on trouve beaucoup de titres sur cette machine.

Sébastien ROBIT et David BACQUET 80200 PERONNE

Dernièrement, j'ai acheté le n° 4 d'Arcades consacré à l'Atari ST. Sincèrement, j'ai été déçu par votre prestation. En effet, c'est une sorte de ségrégation que vous imposez aux lecteurs : vous faites trop d'éloges à l'Atari comme d'autres magazines se disant spécialisés dans la micro familiale (vous voyez de qui je veux parler...).
Or vous semblez oublier que l'Amiga surclasse l'Atari 520 STF et il est au même niveau que le 1040 au point de vue capacités. Nous exigeons d'un magazine comme le vôtre, qui doit être logiquement neutre, de ne pas "enfoncer" une machine plus récente et qui possède évidemment moins de logiciels à son actif (nous ne parlerons pas de l'Amiga 1000 voué à un échec commercial, ses frères ne doivent pas subir le même outrage auprès des médias).
S'il vous plaît, donnez-nous de l'Amiga, c'est une machine vraiment super, elle doit se faire connaître auprès du grand public et elle le mérite bien.
Je préciserai pour Insanity Fight que le bug viendrait de la protection disquette (ceci est précisé dans le manuel !).
PS : Nous espérons que vous serez assez fair-play pour publier cette doléance dans le "Courrier des lecteurs".

• Nous pensons avoir traité les sujets sur l'Amiga et l'Atari avec objectivité. L'Amiga est, c'est vrai, une machine formidable et nous vous présentons, chaque mois, toutes les "nouveautés jeu" qui sortent pour ce matériel. Du reste, les éditeurs français ont compris tout l'intérêt du public pour l'Amiga, alors pourquoi vous inquiétez-vous ?

VOTRE REVUE DANS VOTRE KIOSQUE

Souvent des lecteurs se plaignent de ne pas avoir leur revue dans un point de vente proche de leur domicile.
Souvent ces mêmes lecteurs ne souhaitent pas s'abonner. Comment faire ?
Demandez à votre point de vente son numéro de référence NMPP (5 chiffres) envoyez-le nous avec le nom du mensuel que vous souhaitez voir tenir à votre disposition. Nos services feront le nécessaire.

BULLETIN D'ABONNEMENT

NOM ______________________ Prénom ______________________

Adresse ______________________

____

Code postal ______________________ Ville ______________________

CADEAU ! 1 logiciel gratuit

Jusqu'à épuisement du stock.

Je possède comme machine ______________________

En collaboration avec ERE Informatique pour cette opération, nous vous proposons les softs suivants, livrés dans leur emballage d'origine.

Je souhaite recevoir dans l'ordre de préférence et dans la limite des stocks disponibles :

AMSTRAD K7

- ☐ ELECTRIC WONDERLAND ARCADE
- ☐ PACIFIC ARCADE
- ☐ 1001 BC AVENTURE

AMSTRAD DK

- ☐ HARRY ET HARRY 1 AVENTURE
- ☐ TENSIONS
- ☐ 1001 BC

C.64/128 K7

- ☐ 5/5 (CINQ SUR CINQ) COMPILATION ARCADE
- ☐ CARTOUCHE MEGAMEM (RAM + 50 K)

ATARI ST

- ☐ TURBO GT ARCADE
- ☐ EDEN BLUES ARC/AVENTURE

THOMSON

- ☐ QRISP ARCADE MO5-6 K7
- ☐ TAPIOCATRAZ AVENTURE MO5-6/TO7-70 K7

SPECTRUM K7

- ☐ 5/5
- ☐ COBALT SIMUL. VOL

ZX 81 K7

- ☐ 3D F.1 ARCADE
- ☐ SURFIX ARCADE

MSX 1

- ☐ MACADAM BUMPER K7/DK

Ci-joint, un chèque de 200 francs correspondant à un abonnement d'un an à ARCADES. Je recevrai en plus mon cadeau dans le mois qui suit ainsi que le numéro hors-série d'Arcades dont la parution est prévue en septembre 1988.

Signature (des parents si mineur)

Chèque libellé à l'ordre des Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

Carnet d'adresses ARCADES

France Image Logiciel (FIL)
Tour Galliéni 2
36 av. Galliéni
93175 BAGNOLET cedex

LORICIELS
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON

ERE Informatique
1, bd Hippolyte Marquès
94200 IVRY/SEINE

Free Game Blot
Z.A de Lumbin
38660 LE TOUVET

US Gold
BP 64 - 3 rue de l'Arrivée
75749 PARIS cedex 15

ACTIVISION
9, av. Matignon
75008 PARIS

UBI Soft
1, voie Félix Eboué
94000 CRETEIL cedex

MICROÏDS
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON

INFOGRAMES
79, rue Hippolyte Kahn
69100 VILLEURBANNE

MICROMANIA
BP 3
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE

B. & J.L. LANGLOIS
2, rue de la Gare - Millemont
78940 LA QUEUE
LEZ YVELINES

SILMARILS
1, rue Albert Einstein
77436 CHAMPS/MARNE

MICRO APPLICATION
13, rue Ste Cécile
75009 PARIS

COBRA Soft
BP 155 - 71104 CHALON
SUR SAONE cedex

COKTEL VISION
25, rue Michelet
92100 BOULOGNE
BILLANCOURT

ELITE
Voir UBI Soft

IMAGINE
Voir US Gold

BLEU CIEL Informatique
80, rue des Fourniers
07500 GUILHERAND

CARRAZ EDITIONS
46, rue Montgolfier
69006 LYON

TITUS
163, avenue des arts
93370 MONTFERMEIL

ARCAN
13, passage des Tourelles
75020 PARIS

OCEAN
Voir US Gold



ARGUS PRESS SOFTWARE
Voir Quicksilva

CODEMASTERS Software
Beaumont Business Centre
Banbury
OXON
OX 16 7RT
ENGLAND

HEWSON House
56b Milton Trading Estate
Milton, Abingdon
OXON OX 14 4RX
ENGLAND

CASCADE Games
Harrogate NORTH
YORKSHIRE
ENGLAND

MINDSCAPE Inc.
3444 Dundee Road
NORTHBROOK IL 60062
ENGLAND

MICRODEAL Ltd
St Austell - Cornwall
PL25 4BR
ENGLAND

PSYGNOSIS
Freepost
Liverpool
L3 3AB
ENGLAND

QUICKSILVA
Victory House
14, Leicester Place
LONDON WC2H 7NB
ENGLAND

MIND GAMES
voir Quicksilva

ALTERNATIVE SOFTWARE
Units 3-6 Baileygate
Industrial Estate Pontefract
WEST YORKSHIRE
WF82LN ENGLAND

MICROILLUSIONS
17408 Chatsworth St
Granada Hills - CA 91344

KONAMI Ltd
TV House
269 Field End Rd
Eastcote - Ruislip
MIDDLESEX HA4 9LS
ENGLAND

MARTECH
Martech House
Bay Terrace - Pevensey Bay
East Sussex BN 24 6EE
ENGLAND

CRL
CRL House, 9 King Yard
Carpenter's Road
LONDON E 15 2HD
ENGLAND

ELECTRONIC ARTS
Langley Business Centre
11-49 Station Road
BERSHIRE SL3 8YN
ENGLAND

INCENTIVE
2 Minerva House
Calleva Park - Aldermaston
BERKSHIRE RG74QW
ENGLAND

PSS
452, Stoney Stanton Road
COVENTRY CV6 5DG
ENGLAND

BOTHTEC
Voir Ubi Soft

GO !
Voir US Gold

SOFTHAWK
19, rue des Bergers
38000 GRENOBLE

FIREBIRD Software
64-76 New-Oxford St
LONDON WC2 ENGLAND

ELECTRIC DREAMS
Terminus House
SOUTHAMPTON
HAMPSHIRE 501 1FE

NEXUS
Voir Electronic Arts

BUG BYTE
Voir Quicksilva

SOFTGANG
4 Westgate House
Spital Street
DARTFORD KENT
ENGLAND

MICRO VALUE
Tynesoft Computer Software
Unit 3
Addison Industrial Estate
Blaydon
TYNE AND WEAR NE21 4TE
ENGLAND

PALACE SOFTWARE
275 Pentoville Road
LONDON N1 9NL
ENGLAND

MASTERTRONIC
8-10 Paul Street
LONDON EC2A4JH
ENGLAND

BYTE BUSTERS
Voir Ubi Soft

SOFTWARE PROJECTS
Bearbrand Complex
Allerton Road
Woolton
LIVERPOOL
MERSEYSIDE L257SF
ENGLAND

PONYCA
Voir Ubi Soft

DURELL
Voir Ubi Soft

CAMERON
55 avenue Jean Jaurès
75019 PARIS 19e

ATARI France
9, rue Sentou
92150 SURESNES

AMSTRAD
72 à 78 Grande Rue
92310 SEVRES

COMMODORE France
150-152, av. de Verdun
92130 ISSY
LES MOULINEAUX

THOMSON Micro-Informatique
COFADEL BP 25
92403 COURBEVOIE cedex

MASTER GAMES SYSTEM
Importateur Sega
55, av. Jean Jaurès
75019 PARIS

A.S.D. (Nintendo)
19, rue Jean Bleuzen
92170 VANVES

MMC
1, rue lincoln
75008 PARIS

TMPI
Centre commercial
Rue Fontaine du Bac
63000 CLERMONT-FERRAND

Editions SORACOM
Revue ARCADES
La Haie de Pan
35170 BRUZ

le hit des LECTEURS

Juste 25 titres, seulement 25 titres ! C'est le classement établi par vous, les lecteurs. N'hésitez pas à nous envoyer la liste de vos jeux préférés pour nous aider à établir ce hit mensuel, toutes machines confondues.
Si certains titres ont quitté le hit après avoir connu la gloire, d'autres y entrent en force et se propulsent d'emblée vers le haut de la liste. C'est le cas de Test Drive et Trantor. Plus timidement, Combat School, Nemesis II et Skate or Die font leur entrée en bas de liste.
Soutenez vos préférés... Ecrivez-nous vite !

1 - **Defender of the Crown**
Cinemaware
2 - **Arkanoïd**
Imagine
3 - **Terrorpods**
Psygnosis
4 - **California Games**
Epyx
5 - **Goldrunner**
Microdeal
6 - **Marble Madness**
Electronic Arts
7 - **Barbarian**
Palace Software
8 - **Test Drive**
Accolade
9 - **Bob Winner**
Loriciels
10 - **Game Over**
Imagine
11 - **Trantor**
GO !
12 - **Les Ripoux**
Cobra Soft
13 - **Flight Simulator II**
Sublogic
14 - **Gauntlet**
Gremlin
15 - **Jack the Nipper II**
Gremlin
16 - **Le Manoir de Mortevielle**
Kylkhor/Langlois
17 - **Super Ski**
Microïds
18 - **Buggy Boy**
Elite
19 - **Out Run**
Sega
20 - **Chuck Yeager's AFT**
Electronic Arts
21 - **Combat School**
Ocean
22 - **Gunship**
MicroProse
23 - **Road Runner**
US Gold
24 - **Nemesis 2**
Konami
25 - **Skate or Die**
Electronic Arts

LES COUPS DE COEUR DE LA REDACTION



1	**L'Arche du Captain Blood**	Ere Informatique	ST
2	**Gee Bee Air Rally**	Activision	AMIGA
3	**Western Games**	Magic Bytes	ST
4	**E.X.I.T.**	Ubi Soft	CPC
5	**Alternative World Games**	Gremlin	C64
6	**Tanglewood**	Microdeal	ST
7	**Police Quest**	Sierra	PC
8	**Eco**	Ocean	ST
9	**Space Harrier**	Sega	SEGA
10	**Chimera**	Pyramide	ST

Ils sont présentés dans ce NUMERO

Ils existent déjà ou ils sont prévus sur votre machine : gérez votre budget pour choisir les titres qui vous intéressent...

		Atari ST	C64	Amiga	Compatible PC	Amstrad CPC	Thomson	MSX	Spectrum	Sega	Nintendo
Vectoria 3D	**MMC**				●	●					
Han d'Islande	**Loriciels**					●					
L'Arche du Captain Blood	**Ere Informatique**	●									
E.X.I.T.	**Ubi Soft**					●					
Tanglewood	**Microdeal**	●									
Ninja Mission	**Mastertronic**	●		●	●						
Gee Bee Air Rally	**Activision**			●							
L'Ange de Cristal	**Ere Informatique**					●					
Eco	**Ocean**	●									
Power Play	**Arcana**	●		●		●					
Billy 2	**Loriciels**					●					
Chimera	**Pyramide**	●									
Quest	**Pyramide**	●									
Moebius	**Origin**	●		●							
Crash Garrett	**Ere Informatique**	●			●						
Slaine	**Martech**		●						●		
Le Talisman d'Osiris	**Chip**					●	●				
Le Crépuscule du Naja	**Chip**					●	●				
Alternative World Games	**Gremlin**	●	●			●			●		
Western Games	**Magic Bytes**	●	●	●		●					
Track and Field	**Konami**		●								
Space Tunnel	**Softbook**						●				
Brain Power	**Softbook**						●				
Breaker	**Free Game Blot**						●				
Wrestling	**Microleague**	●									
Deflektor	**Gremlin**	●	●			●			●		
Masters of the Universe	**Gremlin**	●	●			●		●	●		
Bismarck	**PSS**		●								
P.H.M. Pegasus	**Electronic Arts**		●			●			●		
Flying Shark	**Firebird**	●	●		●				●		
Airborne Ranger	**Microprose**		●								
Road War Europa	**SSI**	●	●	●	●						
L'Histoire et les Jeux	**Free Game Blot**						●				
Le Temps d'une Histoire	**Carraz Editions**	●			●	●	●				
Apprends-moi la musique	**Cedic/Nathan**						●				
Grand Siècle	**Free Game Blot**						●				
Peur sur Amityville	**Ubi Soft**	●			●	●					
Brave Starr	**GO !**		●			●			●		
Out Run	**US Gold**	●	●			●			●	●	
Jet Boys	**CRL**		●								
Feud	**Mastertronic**		●	●				●	●		
Masque +	**Ubi Soft**	●			●	●					
Police Quest	**Sierra**				●						
SDI	**Cinemaware**	●		●	●						
F1 Spirit	**Konami**							●			
Jack the Ripper	**CRL**		●			●			●		
Mask II	**Gremlin**		●			●			●		
Turbo ST	**Prism Leisure**	●									
Impact	**ASL**	●		●							
Clever and Smart	**Magic Bytes**					●					
Frantic Freddie	**Mastertronic**		●								
Helidrop	**Mastertronic**		●								
Spore	**Bulldog**		●								
Super Hang On	**Activision**		●	●		●			●		
Action Reflex	**Ricochet**								●		
Gunstar	**Firebird**		●			●			●		
Agent X II	**Mastertronic**								●		
L'Anneau de Zengara	**Ubi Soft**	●			●	●					
Hogan's Alley	**Nintendo**										●
Balloon Fight	**Nintendo**										●
Volley Ball	**Nintendo**										●
Space Harrier	**Sega**									●	
Shooting Gallery	**Sega**									●	
Secret Command	**Sega**									●	





Echange nombreux jeux K7 Thomson (OK Cow-Boy, Bivouac GP 500, Exclusifs, Sapiens, etc. Cherche de préférence jeux de la Glisse-Mer, Cobra, Classics, Ripoux, Quad. Réponse assurée pour toutes offres (liste contre 1 timbre à 2,20 F). WELKER Marc - 87 rue de l'Eglise - 68470 Mollau. Tél.89.82.77.50. entre 18 heures et 19 heures.

Vends Apple IIC + Moniteur IIC + souris + sac + logiciels + livres : 4800 F. Drive IIC : 1100 F. Joystick IIE, C : 260 F. Z80 carte + CPM + utilitaires : 1600 F. Ecrire ou téléphoner à GOUT Philippe - La Grande Brosse - 58220 Donzy (tél.86.26.28.43. le soir).

Atari ST échange nombreuses news contre softs originaux uniquement. Envoyez-moi votre liste même petite. GUILLET - 20 avenue de Champagne - 60000 Beauvais.
Achète moniteur couleur (entre 800 et 1000 F). Recherche doc de Bard's Tale, Hunt of Red October et autres.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur : 3000 F. Magnétophone + cordon : 200 F. 1 assembleur Dams +2, livres sur le LM : 400 F. 1 digitaliseur Ara : 600 F. 120 jeux (Fer & Flamme, Bob Winner, Zombie...) : 1300 F à débattre. Vente séparée ou le tout 5000 F. Tél.63.55.56.53. après 18h.

Vends jeux originaux pour MSX en cartouches et disquettes à 100 F. Tél.46.28.74.89. G. LAINE.

Vends TO8 + drive 3''5 + magnéto + souris + crayon optique + cable imprimante parallèle + bouquins + revues + 165 logiciels sur disquettes. Vends originaux K7 : 4300 F à débattre. SANZ Olivier - 16 Allée des Orchidées - 44880 Sautron.

Affaire ! Vends C64 (PAL) + lecteurs K7 + 7 livres + manettes + 17 jeux. (Spy Vs Spy, Little Computer People, Bruce Lee, Solo Flight...) : 1200 F. Bon état. Tél.64.01.18.02.

Vends Prohibition, Super Sprint, Arkanoïd, Amstrad Gold Hits 2 : 50 F pièce. Game Set and Match : 90 F. Hypersports, Winter Games, Pacific, Green Beret, Dwarf, Bruce Lee : 40 F pièce. Ces logiciels sont des originaux en K7 pour CPC 464. BISIAUX André - 21 rue Gogand - 59212 Wignehies. Tél.27.60.65.23.

Echange nombreux programmes, beaucoup de news. Pas sérieux s'abstenir. Echange sympa même pauvre. Envoyez liste ou téléphone pour Amiga 500/2000. STEPIEN Christophe - 7 rue des Hauts de Chanturge - 63100 Clermont-Ferrand. Tél.73.25.49.87.

Echange jeux sur CBM 64 en K7 : Buggy Boy, Trantor, Ace II, Out-Run, 720°, Cap-America, SP Sprint... Tél.20.26.00.82. Arnaud DEVLIEGHERE - 24 avenue du Hautmont - 59420 Mouvaux.

Vends ou échange jeux sur PCW 8256. LEFEVRE Christophe - 26 boulevard Gambetta 34110 Frontignan. Tél.67.80.22.14.

Echange jeux et livres MSX. Liste sur demande à Marcialis-Pastorale - D5 Avenue W. Booth - 13011 Marseille.

Vends Atari 800 XL + 100 jeux + 50 utilitaires + lecteur de disquettes + lecteur de cassettes + nombreux livres + 2 joysticks + boîtes de rangement : 2500 F à débattre. Pour tout renseignement, appeler le 40.11.95.02.

Vends Thomson MO5 + ext. MO5 (QDD) + lecteur disk. 5 1/4 + lecteur de cassettes + 1 joystick + extension musique et jeux + une trentaine de jeux. (cassettes et disks). Cède le tout pour 2500 F. Peu servi. Bruno ESCARGUEL - 144 Chemin Olive - 83110 Sanarx. Tél.94.74.58.23.

Vends C128 péritel + 1541 + 1531 + joystick + cartouche + livre + 277 disks avec plus de 50 jeux + originaux K7 et disc + 3 boîtes de rangement disc dont une avec clef. Valeur 11000 F vendu 4000 F. MATTIOTTI Thierry - HLM Petit Vivier - Bât. 2 - Esc. C - n° 16 - Tél.68.52.21.47. heures repas. Possibilité de vente séparée.

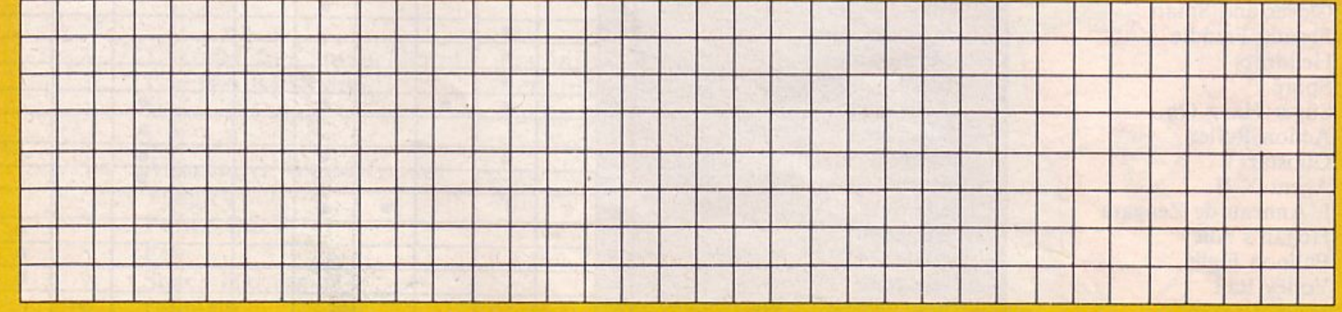
Echange jeux 6128, possède BASIL, Z, Captain America, Gryzor. Cherche Bob Morane et autres news. Bruno TERNULLO - 2 rue Léo Larguier - Quartier St-Chamand - 84000 Avignon. Tél.90.87.49.39. Après 13h30.

PETITES ANNONCES

Pour vos petites annonces, vous avez 2 possibilités :

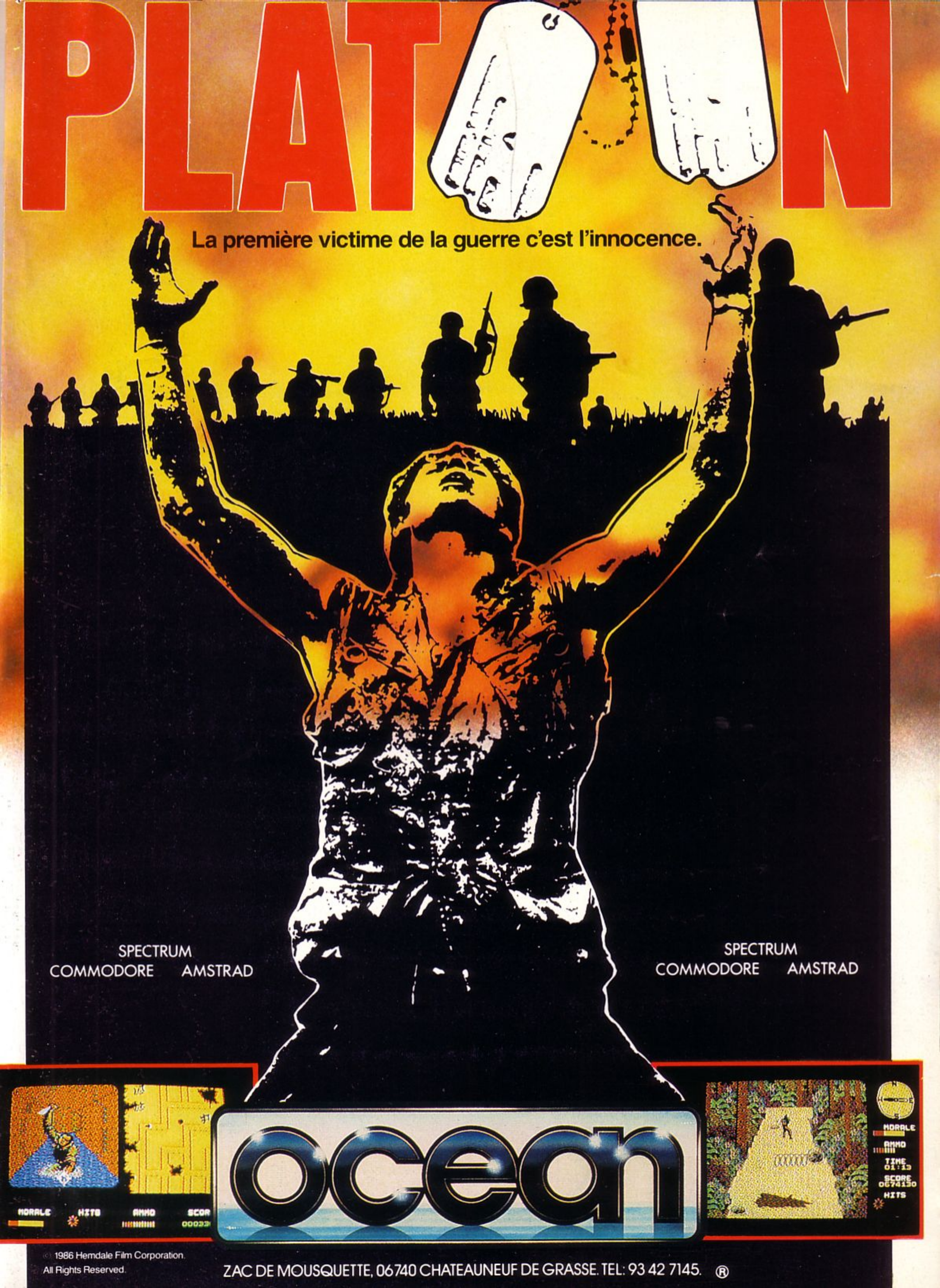
• **1** - L'annonce passe dans la revue **et** sur notre serveur Minitel (3615 code MHZ). Vous joignez à la grille ci-dessous, un chèque de 60F. **ATTENTION** : ce service est **GRATUIT** pour les **ABONNES**.

• **2** - L'annonce passe seulement sur notre serveur Minitel et ne paraîtra pas dans la revue. Vous faites le 3615, code MHZ et choisissez l'option "Petites Annonces" en vous laissant guider par le serveur. **Vous ne payez que la communication.**



A retourner à : Editions SORACOM - Service Petites Annonces - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

Ci-joint mon chèque de 60F à l'ordre des "Editions SORACOM".

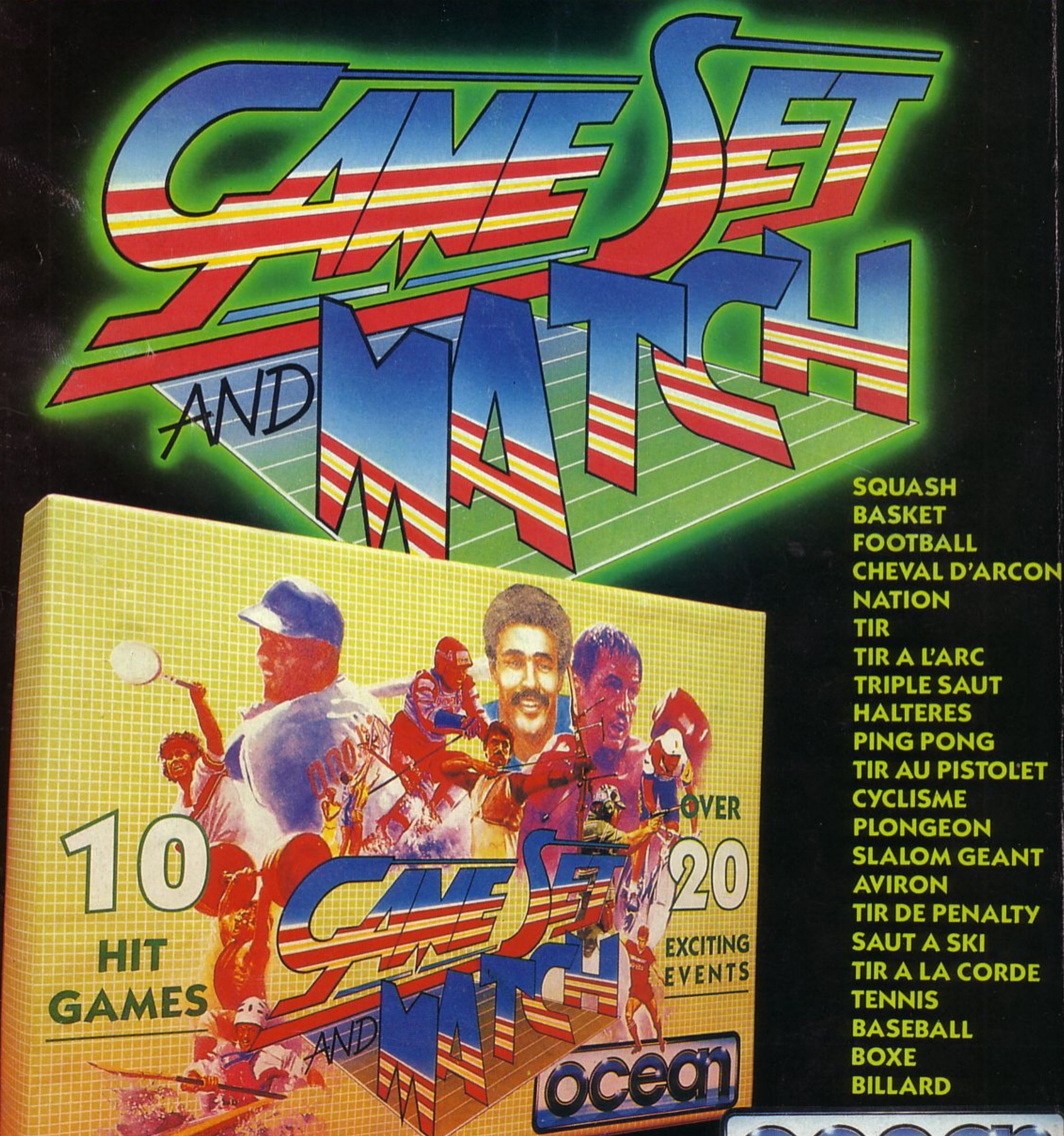


PLATOON
La première victime de la guerre c'est l'innocence.
SPECTRUM
COMMODORE AMSTRAD
SPECTRUM
COMMODORE AMSTRAD
MORALE
HITS
AMMO
TIME
01:13
SCORE
0674130
ocean
© 1986 Hemdale Film Corporation.
All Rights Reserved.
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145. ®

10 JEUX SUPER

LA PLUS GRANDE COMPILATION DE SPORT JAMAIS REALISEE

PLUS DE 20 EPREUVES ETONNANTS



ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.